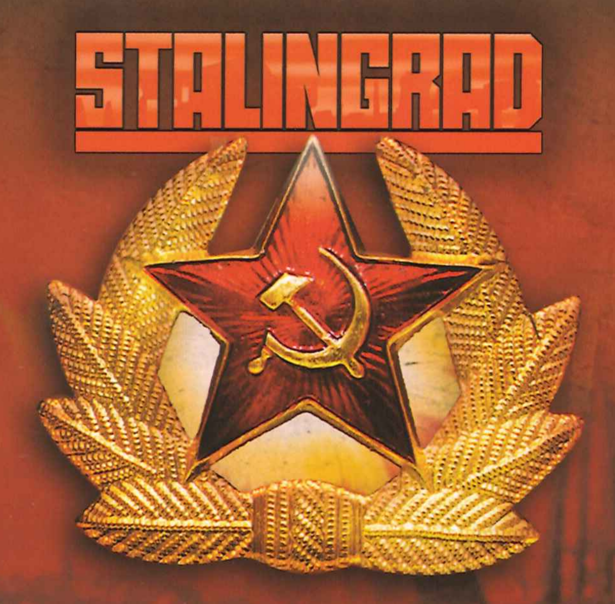

SÓLO
3,95 €
DVD DE
REGALO
PCL
Nº 5
JUEGO COMPLETO: THE ART OF MAGIC + DEMOS, PARCHES...
PC LIFE
LA REVISTA DE JUEGOS
REPORTAJE
LOS IMPRESCINDIBLES
DE LA E3
¡32 páginas!
F.E.A.R. • Company of Heroes
Call of Duty 2 • Age of Empires III
Unreal Tournament 2007
Civilization IV • Alan Wake
Quake IV • Spore
Prey...
CONCURSO
BATTLEFIELD 2
Consigue el juego
y lo más avanzado en
audio de Creative Labs
ANÁLISIS
BATTLEFIELD 2
Se buscan héroes
AVANCE
PORT
ROYALE 2
Viento en popa
FAHRENHEIT
Terror en Nueva York
NÚMERO 5 ESPAÑA 3,95 EUROS
50005
8421174 025071
editorial aurum
ADEMÁS Madagascar • Cross Racing Championship 2005 • Singles 2 • SCAR • Cold Fear
¿Solo o con leche? • Pure Pinball 2 • Rapala Pro Fishing • Area 51 • Phantasy Star Online...

GREAT BATTLES OF WWII



DÓNDE SE DECIDIÓ EL DESTINO DEL MUNDO

- Detallada reconstrucción de eventos históricos.
- Realismo en todos los detalles del juego.
- 36 misiones y 7 misiones secretas.
- Más de 150 unidades diferentes de infantería y de vehículos armados.
- Amplio menú de acciones, con sistema de combate que lo lleva a un nuevo nivel de realismo.

Basado en planos reales







Variedad de misiones





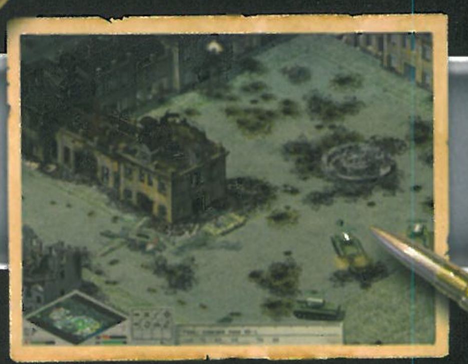






www.planetadeagostini.net | tel.atención cliente 902 490 346


Gran realismo




Combates trepidantes


ESTRATEGIA
EN TIEMPO
REAL


INCLUYE DETALLADO MANUAL DE 64 PÁGINAS
P.V.P. 19'95€


BATTLES OF WWII


STALINGRAD




Revive eventos históricos


STALINGRAD
12+


12+
www.pegi.info



PC LIFE
LA REVISTA DE JUEGOS

DIRECTOR
Jordi Navarrete
j.navarrete@ed-aurum.com

SUBDIRECTOR
David Navarro
d.navarro@ed-aurum.com

JEFE DE REDACCIÓN
Joan Font
j.font@ ed-aurum.com

ANALISTAS Y COLABORADORES
M. Antelo, E. Artigas, P. Berruezo, A. Bogo, J. J. Cid, O. Garcia, M. González, M. A. González, J. M. Martín, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll, X. Robles, A. Salas y S. Sánchez.

DISEÑO Y MAQUETACIÓN
Alexandre Foix

RETOQUE DIGITAL
Dídac Campano

PUBLICIDAD
Roger Roca
r.roca@ ed-aurum.com

EDITA
Editorial Aurum, S.L.
C/ Muntaner, 462. 08006 Barcelona
Teléfono: 93 268 82 28
Fax: 93 310 65 17

EDITORA
Katharina Stock

ADMINISTRACIÓN
Àlex Gascón

DIRECTORA DE ARTE
Montse Pellicer

RESPONSABLE DE MARKETING
Dinah Levy

DISTRIBUCIÓN
Comercial Atheneum, S.L.
Teléfono: 93 654 40 61 • Fax : 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

IMPRESIÓN
Rotographik, S.A.
Depósito legal: B 9756-2005
Printed in Spain

Editorial

ENHORABUENA

Alguna vez nos han acusado de tener una actitud casi displicente con el software español. Confunden displicencia con distancia, la necesaria para mantener nuestros criterios de valoración más allá de la bandera que porte el juego. El roce hace el cariño y eso genera una complicidad nada saludable. Pero el hecho de que intentemos mantener nuestra independencia no nos impide darnos cuenta de la cruda realidad.

Somos conscientes de que la industria española del videojuego (la parte que sufre creando) vive en precario, constantemente al borde del precipicio. En nuestro país cada juego que llega a ver la luz supone casi un milagro. Numerosos proyectos quedan estancados en una vía muerta porque apenas existen recursos ni brazos a los que asirse. En el país del "que inventen ellos" a nadie parece interesarle esta industria. Los desarrolladores se las ven y se las desean para conseguir dinero con el que sacar sus proyectos adelante.

Por ello, el hecho de ver *Imperial Glory* entre los juegos más vendidos no sólo en España sino también en el Reino Unido nos llena de satisfacción. Y ojalá sigan allí, cómodamente instalados, cuando volvamos a repasar las listas de ventas el mes que viene.

Nada nos va en ello, como tampoco cuando un deportista local alcanza alguna victoria y todos se apropian de una parte del éxito. Nos alegramos por sus creadores. Porque han logrado estirar el cuello entre tanto gigante. Enhorabuena a todos los que han trabajado para conseguirlo, desde el primero hasta el último. Ellos sí pueden sentirse orgullosos. Ellos sí pueden ponerse todas las medallas.

Redacción

LOS IMPRESCINDIBLES DE LA E3

Más de treinta páginas para que no te falte detalle sobre el acontecimiento del año en el mundo de los videojuegos. Sin necesidad de máquinas del tiempo ni psicotrónicos similares, podrás anticiparte al futuro. No pierdas de vista nuestra selección de lo mejorcito de la E3 en acción, aventura, deportes, estrategia, rol, etc. Así, agrupado por géneros y con el toque particular de los enviados especiales de *PC Life*.



En portada

FAHRENHEIT

Hasta septiembre no disfrutaremos de este thriller paranormal con la ciudad de Nueva York como telón de fondo. Cuarenta niveles y un revolucionario sistema de puntos de vista para un juego que utiliza técnicas cinematográficas y que contará con detalles como contemplar acciones simultáneas a pantalla partida en escenarios diferentes.

54



PORT ROYALE 2

Como agua de mayo llega este título. Al parecer, no sólo reúne los aciertos de su predecesor sino que resulta un compendio generoso del género y deja atrás todo lo jugado con anterioridad. Lo hemos visto y... espera a leer las crónicas de un analista extasiado.

58



BATTLEFIELD 2

Por fin llega la segunda parte del juego de acción bélica que ha marcado una época. La segunda entrega, centrada en la guerra moderna ofrece más vehículos, más armas, mejores gráficos... En definitiva, mucha más diversión. Un verdadero todoterreno.

62

CONTENIDOS

ZONA α

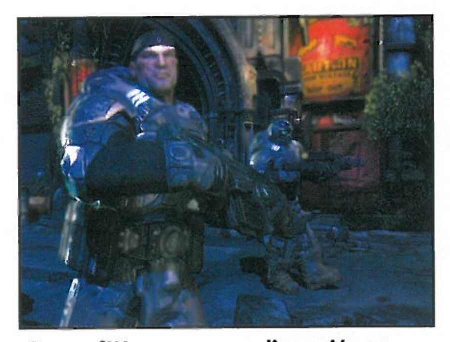
Salto generacional

Gears of War ACCIÓN

Veinte minutos de presentación (dos niveles jugables) a cargo del reputado diseñador Cliff Bleszinski fueron suficientes para certificar el enorme potencial que atesora el nuevo proyecto de Epic Games. En palabras del propio Bleszinski, *Gears of War* mezclará "lo mejor de los juegos de terror y supervivencia con elementos típicos del género de acción táctica en tercera persona".

El juego rompe con la tónica imperante en la mayoría de títulos para un jugador de Epic Games. Al contrario que las dos entregas de *Unreal*, el trabajo en equipo será esencial para progresar con éxito. "La mayoría de situaciones que el jugador afrontará han sido diseñadas pensando esencialmente en el modo cooperativo, tanto con los compañeros controlados por el ordenador cómo con los usuarios que jueguen a través de Internet", declara Bleszinski.

Con un marcado tono cinematográfico (tanto a nivel visual como narrativo), *Gears of War* recurrirá al poderío del motor gráfico Unreal 3 para recrear una experiencia de nueva generación "tan intensa y potente que parecerá como si los jugadores estuvieran controlando una película de acción súper taquillera". No hay fecha oficial de publicación para tan prometedor título, aunque algunas fuentes apuntan que aparecerá entre finales de 2006 y principios de 2007.



Gears of War, una nueva dimensión en cuanto a gráficos.



Podrás aleccionar a tu equipo con ayuda de un buen micrófono.

Suma de factores

Precursors ACCIÓN/SIMULACIÓN

Tras la arriesgada apuesta de *Boiling Point*, la desarrolladora ucraniana Deep Shadows volverá a ejecutar el triple mortal sin red con *Precursors,* un título ambicioso y rompedor que acontecerá en un universo expansivo y no lineal inspirado en los clásicos *Elite* y *Deus Ex*.

A lo largo de más de 250 misiones el jugador deberá forjar su destino en la piel de un contrabandista, comerciante o cazarrecompensas con el objetivo de "sobrevivir en un conflicto entre dos razas dominantes", según los responsables de Deep Shadows.

Lo original del asunto radicará en la posibilidad de desenvolverse libremente por dos zonas bien diferenciadas. Por un lado, el espacio exterior, repleto de satélites, planetas, estaciones espaciales y batallas multitudinarias protagonizadas por centenares de naves a la vez. Por el otro, ya en tierra firme, dispondrás de extensas ciudades que explorar, decenas de personajes con los que interactuar y enemigos a los que borrar del mapa al más puro estilo *Quake*. *Precursors* aparecerá a lo largo de 2007.



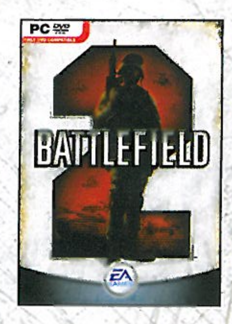
¿Héroe o villano? En *Precursors* los límites los pones tú.

ESTÁS ATRAPADO BAJO FUEGO ENEMIGO, CON POCA MUNICIÓN Y LO PEOR... VAS A LLEGAR TARDE AL TRABAJO.

BATTLEFIELD 2

ÚNETE AL EJÉRCITO DE NORTEAMERICANO, CHINO O LA COALICIÓN DE ORIENTE MEDIO. FORMA PARTE UNA CONTIENDA DE 16, 32 O 64 JUGADORES EN MAPAS COMPLETAMENTE LIBRES EN ORIENTE MEDIO O CHINA QUE SE ADAPTAN A LA ENVERGADURA DE LA REFRIEGA.











ALÍSTATE EN WWW.BATTLEFIELD.COM.ES



















Se acabó eso de ir a la batalla con altavoces de juguete. ¿Cómo vas a desenvolverte en una guerra sin cuartel si no escuchas la tos del de al lado? Por eso **te regalamos 5 packs con lo más avanzado en audio de Creative Labs y *Battlefield 2***. Por eso y porque somos así de espléndidos.

SOUND BLASTER AUDIGY 2 ZS

CREATIVE INSPIRE P5800



Get CREATIVE



¿Qué país asiático es uno de los contendientes de *Battlefield 2*?

☐ China ☐ Isla Perejil ☐ Egipto

Nombre y apellidos ______________________

Domicilio ______________________

Población ______________________ Código postal ______________________

Provincia ______________________ Teléfono ______________________

E-mail ______________________

Rellena el cupón de respuesta en mayúsculas y envíalo a:
PC LIFE • Editorial Aurum SL • C/ Muntaner, 462 • 08006 Barcelona

BASES DEL CONCURSO

- Para participar en este concurso, tu carta deberá recibirse en las oficinas de la Editorial Aurum antes del 5 de agosto e indicar "Concurso *Battlefield 2*" en el sobre.
- Sólo participarán en el sorteo las cartas con la respuesta correcta.
- El sorteo se realizará el 10 de agosto y los nombres de los ganadores aparecerán en la revista de septiembre.
- El premio no es canjeable por dinero.
- A efectos de la Ley Orgánica 15/1999 de Protección de Datos de Carácter Personal, informamos a los que contesten nuestra encuesta de que los datos que nos faciliten serán incorporados a un fichero automatizado, responsabilidad de Editorial Aurum SL. Bajo ningún concepto serán cedidos a terceros. Si desea ejercer su derecho a acceder, modificar o cancelar esos datos, puede dirigirse por escrito a Editorial Aurum SL, calle Muntaner 462, 2º 1ª, 08006, Barcelona.

Sonidos que matan

Metronome AVENTURAS



Metronome es uno de los juegos de aventuras en desarrollo más prometedores.

Información, la justa. "No deseamos revelar demasiados detalles acerca de *Metronome* pues arruinaría la experiencia de juego". Así de cauto se muestra Andreas Johnsson, componente de la desarrolladora independiente sueca Team Tarsier y máximo responsable del proyecto. Bendecido por algunos como una de las grandes esperanzas de los juegos de aventuras (junto con *Fahrenheit* y *Dreamfall*), *Metronome* será algo así como un cóctel que aunará la estética onírica de las películas de Tim Burton con la mecánica de títulos como *Beyond Good & Evil* y una historia opresiva que recuerda al *1984* de Orwell.

Uno de los detalles que más llama la atención de *Metronome* es la utilización del sonido cómo un elemento activo dentro del desarrollo del juego. El protagonista (un crío de nombre desconocido), tendrá la habilidad de grabar todo tipo de melodías y ruidos para, a posteriori, utilizarlos con el objetivo de camuflarse, modificar elementos del escenario o derrotar a ciertos enemigos, "entre otras muchas acciones", añade Johnsson.

De sobra curtidos en el desarrollo de juegos de acción, el máximo reto al que se enfrentan Johnsson y los suyos en su primera aventura gráfica radica en "armonizar todos los elementos del juego y de la historia sin que den la impresión de que han sigo añadidos de una manera artificial". De momento se desconoce la fecha de publicación.


En *Metronome* el sonido será una de tus mejores armas.



El juego de Team Tarsier es una delicia visual.

Un añadido profesional

Hammer & Sickle ESTRATEGIA

Hijo adoptivo de *Silent Storm*, *Hammer & Sickle* heredará lo bueno y mejor de tan excelente juego (combates por turnos y rol, escenarios totalmente destructibles, desarrollo no lineal y variedad de soluciones tácticas para cada acontecimiento), y lo transportará a un remoto sector de la Alemania ocupada por británicos y estadounidenses en la primavera de 1949.

El protagonista, un agente secreto soviético, se verá implicado en una enmarañada trama de espías y conspiraciones "que podrían desembocar en la tercera guerra mundial", explica Dmitri Zakharov, director de desarrollo de Nival Interactive. "Es una historia muy interesante", afirma Zakharov. "Inicialmente *Hammer & Sickle* nació como un simple añadido amateur para la expansión *Sentinels*. Al ver su enorme potencial, decidimos prestar a sus creadores toda la ayuda y todos los medios para convertirlo en un juego comercial al uso". *Hammer & Sickle* está casi acabado.


***Hammer & Sickle* destacará por su hiperrealismo.**

ZONA α

P. BERRUEZO

CONTRA LA CORRIENTE

Vicios y virtudes

Curiosa la confluencia entre los PC y las consolas desvelada en el E3, ¿verdad? Algo que hasta los más espesitos se veían venir cuando empezaron a saltar los tornillos de las carcasas de las primeras XBox y comprobaron que la arquitectura interna del aparatito era lo más parecido a un PC que se había puesto a la venta sin necesidad de publicitarlo como tal. La moda actual obliga a una forzada competencia entre XBox 360 y PS3, con la que los fans adolescentes disfrutan como enanos, pero que, desde mi punto de vista, no favorece en nada al futuro consolero. Allá ellos y su demoníaco beneficio inmediato. Igual soy yo el integrista, pero poco o nada me seducen las especificaciones técnicas monstruosas, la insistencia en ese protojuego online, las competiciones por ver quién lo tiene más grande (el disco duro) y esa pesadita concepción de lo multimedia más cercano al electrodoméstico para lerdos que a la auténtica versatilidad de un ordenador personal.

A mí no me atrae la idea, porque se están heredando los vicios del PC (por ejemplo, la peste de los juegos para compatibles: productos que salen a la venta a medio terminar, confiando en la aparición del milagroso parche seis meses después) pero ninguna de las virtudes. Un PC para todos los públicos no es la solución, y mientras alguien no invente una forma de controlar un FPS más práctico que el irritante pad, vamos a seguir padeciendo este monstruoso síndrome de quiero y no puedo que nos acabará llevando al desolador lugar común de costumbre: todos los puñeteros juegos cortados con el mismo patrón.

Tierra, trágales

City of the Dead ACCIÓN

¿Videojuego o mera operación de merchandising? Una sombra de duda planea sobre *City of the Dead*. Cuando un juego antepone los nombres propios al contenido, mal augurio. No obstante, hay ciertos detalles del título de Kuju Entertainment que abren paso a la esperanza.

City of the Dead aspira a ser algo así como un homenaje a la saga de muertos vivientes creada por el afamado director George A. Romero, un popurrí con lo mejor que este anciano de 68 años ha parido, desde *La noche de los muertos vivientes* hasta *El día de los muertos*.

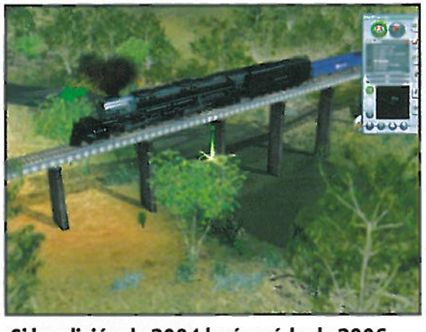
Tras un punto de partida familiar (isla militar secreta, terribles experimentos realizados en cadáveres y un protagonista en el lugar y momento equivocados), aguarda un juego en primera persona muy en la línea de *Serious Sam* o *Painkiller*, con acción descerebrada a raudales, centenares de muertos vivientes, miembros volando por la pantalla y litros y litros de hemoglobina. Febrero de 2006 es la fecha elegida para la publicación del juego.



***City of the Dead* incorporará un modo cooperativo para dos jugadores.**

Sobre raíles

Trainz Railroad Simulator 2006 SIMULACIÓN



Si la edición de 2004 lucía así, la de 2006 tendrá mucho mejor aspecto.

Pasito a pasito y sin armar mucho ruido la saga *Trainz* se ha ido haciendo un hueco en el corazón de los amantes de la simulación más pacienzuda y cerebral. Según sus creadores, esta edición del 2006 "sumergirá al jugador en una experiencia de gran realismo". Ofrecerá un nuevo motor gráfico, nuevas rutas (incluidas las de los últimos trenes de alta velocidad) y una interfaz infinitamente más práctica y flexible. *TRS2006* estará listo antes de que finalice el presente año.

CONCURSO CAMPUS PARTY 2005

¿Que ya no quedan **entradas para la Campus Party**? Ojo al parche: ***PC Life* sortea 10 acreditaciones** para que no te pierdas el el mayor evento de entretenimiento electrónico en red del mundo. **La cita es en Valencia del 25 al 31 de julio**. Así que envíanos la respuesta correcta y... ¡A jugar!

Campus Party 2005 reunirá a 5.500 participantes, 1.000 más que en la edición anterior. Se habilitará una carpa gigante de unos 15.000 m² que se unirá con el Museo de las Ciencias Príncipe Felipe.

La entrada a Campus Party 2005 te da derecho a participar desde el 25 al 31 de julio dentro del área que desees. Dicha entrada no incluye servicios de catering. Los servicios incluidos son:

- Entrada al recinto los días programados para el evento: desde las 10:00 h del 25 de julio a las 16:00 h del 31 de julio de 2005.
- Un puesto en la sala de ordenadores donde instalar tu PC, con una toma de red y una toma de corriente.
- Espacio en la Zona de Acampada.
- Acceso 24 horas a las diferentes instalaciones y servicios del evento: aseos, duchas...
- Participación en las actividades, competiciones, concursos, conferencias, etcétera del evento.
- Welcome Pack.

Las condiciones legales, precio de las entradas, y demás información referente a la adquisición de entradas, están disponibles en los Términos y Condiciones generales de participación. Para más información visita la web oficial: www.campus-party.org.



¿Desde qué año se celebra la Campus Party en Valencia?

☐ 1492 ☐ 1975 ☐ 2000

Nombre y apellidos ____________________

Domicilio ____________________

Población ____________________ Código postal ____________________

Provincia ____________________ Teléfono ____________________

E-mail ____________________

Rellena el cupón de respuesta en mayúsculas y envíalo a:
PC LIFE • Editorial Aurum SL • C/ Muntaner, 462 • 08006 Barcelona

BASES DEL CONCURSO

- Para participar en este concurso, tu carta deberá recibirse en las oficinas de la Editorial Aurum antes del 18 de julio e indicar "Concurso Campus Party" en el sobre.
- Sólo participarán en el sorteo las cartas con la respuesta correcta.
- El sorteo se realizará el 18 de julio, fecha en que comunicaremos por teléfono el premio a los ganadores. Los nombres aparecerán publicados en la revista de agosto.
- El premio no es canjeable por dinero.
- A efectos de la Ley Orgánica 15/1999 de Protección de Datos de Carácter Personal, informamos a los que contesten nuestra encuesta de que los datos que nos faciliten serán incorporados a un fichero automatizado, responsabilidad de Editorial Aurum SL. Bajo ningún concepto serán cedidos a terceros. Si desea ejercer su derecho a acceder, modificar o cancelar esos datos, puede dirigirse por escrito a Editorial Aurum SL, calle Muntaner 462, 2º 1ª, 08006, Barcelona.

Mina de plomo

Alpha Prime ACCIÓN

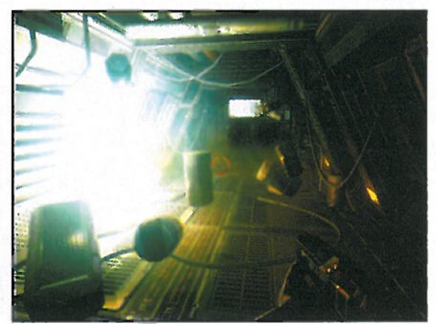
Radek Volf y el resto de componentes de Black Element Software están poniendo toda la carne en el asador para que *Alpha Prime* no se convierta en un nuevo *Shade: Wrath of Angels*, su primera y decepcionante opera prima. Según Volf, el juego "incluirá escenarios destructibles, física interactiva y otras características *top secret* que serán desveladas en los próximos meses".

Además de hacerse con los servicios del escritor de ciencia-ficción checo Ondrej Neff para que se ocupe del guión, han creado un motor gráfico "altamente competitivo" llamado Enforce 2 y cuyos resultados ya se pueden apreciar en el vídeo tecnológico que hay colgado en la página oficial del juego (www.alpha-prime.com).

Alpha Prime será un terrorífico juego de acción en primera persona, ambientado en las instalaciones de una claustrofóbica mina del espacio exterior y cuyos trabajadores han desaparecido misteriosamente. Aún se desconoce la fecha de publicación del juego.



La mayoría de enemigos serán robots con muy malas pulgas.



Black Element Software pretende hacer olvidar el fracaso de su anterior proyecto.

Lista de espera

En ellos se posan todos los focos y descansan todos los anhelos. Su salida al mercado merecerá fanfarrias, desfiles y algarabía.

	JUEGO	GÉNERO	DISPONIBLE
1	F.E.A.R.	Acción	Otoño 2005
2	Call of Duty 2	Acción	Otoño 2005
3	Neverwinter Nights	Rol	Primavera 2006
4	Age of Empires III	Estrategia	Noviembre 2005
5	Commandos: Strike Force	Acción	2005
6	Spore	Estrategia	Por determinar
7	Fahrenheit	Aventuras	Septiembre 2005
8	Company of Heroes	Estrategia	Marzo 2006
9	Quake IV	Acción	Finales 2005
10	Need for Speed: Most Wanted	Carreras	Noviembre 2005
11	Alan Wake	Acción	Por determinar
12	Civilization IV	Estrategia	Octubre 2005
13	STALKER	Acción	Por determinar
14	Dreamfall	Aventuras	Septiembre 2005
15	Prey	Acción	2006

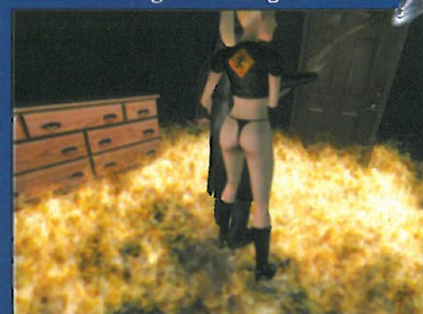
EN POCAS PALABRAS

Haberlo, haylo

Ni una mísera captura, ni un solo vídeo, ni tan siquiera un breve texto con las características del juego… únicamente han trascendido dos cosas acerca de la segunda entrega de *Sacred*: Ascaron lleva ya varios meses trabajando en ella y de momento ya ha firmado un acuerdo de distribución en Alemania con Take 2. Seguiremos a la expectativa.

Más violencia gratuita

En una reciente entrevista en el *Washington Post*, los desarrolladores de Running With Scissors han confirmado que se encuentran en pleno desarrollo de *Postal 3*. Se subtitulará *Catharsis*, utilizará la última versión del motor Unreal 3 (o sea, más realismo) y la trama arrancará sin desviarse del desenlace de la segunda entrega.



Unos chicos previsores

Si te consideras un desarrollador con talento, visita www.infinityward.com. Según el anuncio en su página oficial, Infinity Ward está buscando buenos desarrolladores con los que levar a cabo la tercera parte de *Call of Duty*. Noticia que no deja de resultar impactante si se tiene en cuenta que a *Call of Duty 2* aún le quedan varios meses para ver la luz.

La vieja escuela

Momento retro del mes. *DoveZ* tocará la fibra sensible de aquellos jugadores que a mediados de los 80 hicieron de los salones recreativos su segundo hogar. El juego apostará por el mismo *modus operandi* que hizo de *R-Type* y *Nemesis* dos clásicos de los matamarcianos: movimiento de pantalla lateral, potenciadores por doquier y modo cooperativo para dos jugadores.



ZONA β

LLUVIA ÁCIDA

J. RIPOLL

Por la diferencia

Perdedores natos con más barriga que dinero, desordenados y con una agenda en la que sólo hay números de restaurantes con entrega a domicilio. Así se dibujan los antihéroes de hoy. Así lo hacen en cualquier forma de expresión artística que no sea el videojuego, claro. Aquí la cosa se debate en crear al guaperas sin pasado problemático o en dibujarle un par de arrugas, un poco menos de pelo y alguna que otra cicatriz para darle un plus de personalidad. No sirve. Max Payne, Alan Wake, Gordon Freeman... Sí, sus juegos serán excelentes, pero ellos no dejan de ser unos soseras en potencia.

Cuando los veo, recuerdo los orígenes de Mario y de su colega Luigi. Dos fontaneros que fueron dibujados con nariz y panzón porque (entre otras cosas) las limitaciones técnicas de su época no permitían el estilismo. Y funcionó. Ahora, sin limitaciones, han repetido método y resultados con títulos como *Shrek* o *Los increíbles*, en los que sus personajes llevan con cariño la talla XXL.

No, no se trata de cantarle a la obesidad, sino a la diferencia. En Navidad llegará *Stubbs, the zombie*. Y él se ha convertido, desde ya, en mi nuevo héroe preferido. Se trata de un vendedor ambulante arruinado por la Gran Depresión de principios del siglo XX que para más desgracia se convierte en un zombie. En *Stubbs* la rehabilitación es posible. El cambio que debe experimentar todo héroe entre principio y fin del relato será, en su caso, algo más que pose. Y entonces la empatía con el jugador se multiplicará gracias al factor realidad: ése que convierte a los perdedores entrañables en gente más próxima y con más poso que todos los superhéroes intocables que nunca tendremos ni como vecinos ni frente al espejo.

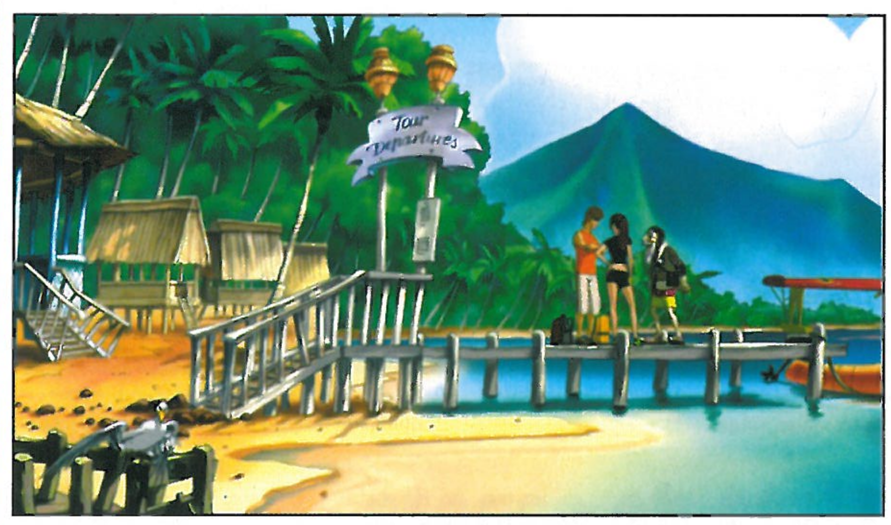
Ya queda menos

Runaway 2: El sueño de la tortuga

AVENTURAS

Según Rafael Latiegui, de Pendulo Studios, están "un poco a la expectativa de llegar a un acuerdo para la distribución del juego en España". A la espera de que esto ocurra, y el resto de componentes del equipo siguen trabajando a destajo con el objetivo de que *Runaway 2* esté completado antes de finalizar el año.

La presencia de esta aventura gráfica en la pasada edición de la E3 fue discreta, aunque lo poco que se pudo ver "gustó bastante", afirma Latiegui. Una exigua demo mostrada en el stand de la distribuidora alemana DTP dejó claro por dónde irán los tiros: *El Sueño de la Tortuga* apenas ofrecerá cambios importantes con respecto a *Road Adventure*. Evidentemente, la trama será completamente distinta, pero no así los protagonistas (Brian y Gina), la interfaz (que seguirá apostando por el puntero que se transforma y la caza de píxeles), ni el entorno gráfico (bidimensional y con aspecto de dibujos animados). En breve podremos ofreceros información más detallada y concisa acerca de este prometedor titulo "made in Spain".



Runaway 2 **apostará por un estilo de juego ya casi en extinción.**

Haz carrera

Toca Race Driver 3

CARRERAS

La tercera entrega de la saga *Toca* hará las delicias de los puristas del volante. Además de un avanzado sistema de daños globales y una IA totalmente real, el juego de Codemasters incluirá un mayor grado de profundidad en el modo de juego Carrera Profesional. Podrás optar por activar las rondas de clasificación, las banderas de carrera e incluso las estrategias de parada en boxes. También ofrecerá la posibilidad de realizar sesiones de práctica, personalizar el aspecto del coche al dedillo, la duración de la carrera y, cuando la reglamentación lo permita, mejorar los componentes del coche.



El aspecto visual de ***TRD3*** **será más rico y detallado que nunca.**

No faltarán disciplinas deportivas entre las que elegir: GT, *off road*, turismos, históricos, monoplazas, rally, carreras ovales e incluso pasar a pilotar directamente los coches más potentes del mundo en el modo World Tour. TRD3 llegará este próximo invierno repleto de novedades y de coches licenciados.

ZONA β

LOS OTROS

X. PITA

Jugar es otra cosa

Lo decía el mes pasado en esta misma columna. La locura de las nuevas plataformas parece eclipsar, a veces, el gusto por lo que verdaderamente importa: los juegos. Ahora que ya hemos vuelto de la E3 podemos opinar con datos en la mano.

No lo dudes. Las videoconsolas, de antigua o nueva generación, fueron las triunfadoras allá en Los Ángeles. A su lado, el viejo PC no hizo más que sufrir agravios comparativos. No tanto por la calidad como por la cantidad. El fin de la exclusividad parece beneficiar sólo a Sony, Nintendo o Microsoft. En tiempos como los que corren, en los que resulta más rentable el juego inmediato, el compatible palidece al lado de un parque de juegos que no hace más que crecer. Ahora bien, tampoco hay demasiados motivos para lanzar gritos de entusiasmo.

Entiéndenos. Me gusta como a cualquier otro saber que tenemos a una nueva generación a la vuelta de la esquina. Pero parece mucho más prudente vestirse de escéptico que de optimista. Por lo que he visto, la nueva generación es todavía puro humo. El *Top Spin* de la vieja Xbox no tenía nada que envidiar a su tocaya versión 360. PlayStation 3 mostró su potencial sólo con vídeos. Y Nintendo Revolution se presentó al responsable huérfana de pad.

Tratan de convencernos de que el aparatito del salón pide la jubilación a gritos, que la nueva generación es necesaria, y sin embargo, queda tanto camino por andar... Porque las fotos, las glamorosas presentaciones, la palabrería más descarada se agradece de tanto en tanto. Pero ya sabemos que jugar, facturar títulos que rompan algo más que la frontera de los gráficos, es otra cosa.



Claves de guerra

Codename Panzers: Phase Two — ESTRATEGIA

Achim Heidelauf, productor del juego, despeja cualquier duda: "*Phase Two* será perfectamente jugable sin necesidad de disponer de la primera entrega". Es decir, que la segunda entrega de *Condename Panzers* será una secuela independiente.

En realidad basta con echar un vistazo a la impresionante lista de novedades para percatarse de ello: tres extensas campañas inspiradas en las batallas clave de la Segunda Guerra Mundial, nuevos héroes, misiones especiales y objetivos opcionales, ciclos naturales día-noche con una especial relevancia en las misiones de infiltración (aparte de otras de de búsqueda y destrucción), un apasionante argumento escrito por los guionistas de famosas series como *Buffy la Cazavampiros*, unidades que interactuarán de una manera más profunda con el terreno para destruir completamente cientos de objetos y edificios... Y "un exhaustivo editor que permitirá a los jugadores más ambiciosos e imaginativos crear sus propias misiones", añade Heidelauf. *Phase Two* llegará en septiembre de la mano de Planeta DeAgostini.



***Phase Two* se desarrollará en escenarios variados e... inflamables.**

Ganadores de concursos

SWAT 4: Carles Oto, L'Hospitalet de Llobregat (Barcelona) • Daniel Sánchez, Montblanc (Tarragona) • Lucas Rubio, Amposta (Tarragona) • Rafael Triguero, Marismillas (Sevilla) • Sebastià Esquerrà, Comarruga (Tarragona) • Victor Marbán, Celadilla Del Páramo (León) • Román Cortizas, Amurrio (Alava) • David López, Lugo • Serfi Valero, Viladecans (Barcelona) • David Martín, Vélez (Málaga) • Raúl López, Santa Lucía (Murcia) • Tomás Navarro, Albacete • Alejandro Vázquez, Ourense • Francisco Béjar, Mula (Murcia) • Joaquín Chacón, Madrid • Joaquín López, Madrid • Cristian Bonilla, Zaragoza • Nejc Rudel, Tolosa (Guipúzcoa) • Adrián Cancela, Tordoia (La Coruña) • Ángel José, La Línea (Cádiz)
HEARTS OF IRON II: Tomás Balda, Páramo del Arroyo (Burgos) • F. Javier Riesgo, Palma del Río (Córdoba) • Silvia Díaz, Cártama Estación (Málaga) • Samuel Calvo, Terrassa (Barcelona) • Roxana Oliva, Vigo (Pontevedra) • José Ignacio, Valencia (Valencia) • Miguel Lozano, Pamplona (Navarra) • Miguel Monras, Montcada i Reixac (Barcelona) • Efraín Gamoneda, Borja (Zaragoza) • M. Carmen Corchero, Badajoz (Badajoz) • Manuel Rodríguez, Estepa (Sevilla) • Natalia Nicolás, Pamplona (Navarra) • Marc Roca, Tarragona (Tarragona) • Juan Carlos Lomba, La Guardia (Pontevedra) • José Luis Córdoba, Córdoba • Héctor Sánchez, Benetusser (Valencia) • Juan Antonio, Madrid • Ángel Cabaleiro, Pontevedra • Raúl Pérez, Palma De Mallorca (Islas Baleares) • Blanca Sainz, Villarcayo (Burgos)
COSSAKS II: Santiago Anglés, Castelserás (Teruel) • Raúl Pérez, Barcelona • Eduardo Sánchez, San Pedro de Alcántara (Málaga) • Albino Martínez, Dexo Oleiros (A Coruña) • F. Antoni Trilles, Castelló • Juan Seisdedos, Madrid • Pedro Pablo Álvarez, Ourense • Alejandro Artigas, Vecindario (Las Palmas) • José Carmona, Córdoba • Juan Herreros, Leioa (Vizcaya) • Juan González, Santa Coloma de Gramanet (Barcelona) • Ana Marbán, Sevilla • Alfonso Ballesteros, Priego de Córdoba (Córdoba) • Juan A. Mosquero, Mérida (Badajoz) • Pedro J. Herrería, Santander (Cantabria)
EMPIRE EARTH II: Ángel José Peña, La Línea de la Concepción (Cádiz) • Luis Alberto Fontaneda, Burgos • María Paz Romero, Tarazona (Zaragoza) • Abel Ferriols, Catarroja (Valencia) • José Ignacio Vega, Villabona (Guipúzcoa) • Miguel Cano, Blanca (Murcia) • Arite Caguaripana, Bilbao (Vizcaya) • Samuel González, Laredo (Cantabria) • Antoni Velasco, Alcoi (Alicante) • Rafael Luque, Alhama de Murcia (Murcia) • Jesús Mª Calderón, Novés (Toledo) • Pedro Fernández, Vigo (Pontevedra) • Álvaro Alonso, Burgos (Burgos) • Carlos Picado, Barcelona • Andon Nikolaev, Móstoles (Madrid) • Alberto Gurrea, Quéntar (Granada) • Antonio Chaparro, Madrid • Marcel Magrané, Valls (Tarragona) • Omar Bouzovina, Almoradí (Alicante) • Francisco J. Molina, Murcia

Juiced

Tunea tu mundo

75 billones de posibilidades de tunear tu vehículo

A la venta el 17 de Junio

"Colmará las expectativas de los amantes de la velocidad y flipará a los fans del tuning"
Playmania 9/10

"Un título que hará las delicias de los aficionados al tuning más exigentes"
HobbyConsolas 92

Get Tuning. Get Racing. Get Juiced.



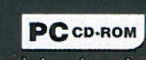


vodafone

PlayStation 2



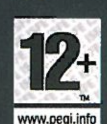












www.pegi.info

www.juiced-racing.com

THQ

www.thq.co.uk

ZONA Ω

PC CONFIDENTIAL

O. GARCIA

¡Consolas del mundo, uníos!

A ver, pregunta de historia: ¿el Spectrum era un ordenador? ¿Una plataforma de juegos? ¿Una boñiga con teclado de goma de la que sólo se acuerdan los viejos del lugar? Posiblemente, la tercera opción. Esto viene a cuento porque, como ya sabe todo el mundo, en noviembre llega Xbox 360, la nueva revolución en el mundo de las consolas (ya se sabe que las consolas tienden a revolucionarse cada dos o tres años). Una consola que, caramba, vendrá con un disco duro de serie con 20 GB de capacidad. Aquí viene la pregunta importante: ¿cuál es la diferencia entre una consola y un PC? Evidentemente, es algo más que un disco duro... Hay que poder hacer algo más con ella aparte de almacenar cosas... Pues bueno, resulta que, oh sorpresa mayúscula, ¡PlayStation 3 vendrá con un disco duro opcional que posiblemente contará con un sistema operativo Linux! ¿Pero no quedábamos en que la principal diferencia estaba en la arquitectura cerrada? ¿A qué viene entonces meterle un sistema operativo a una consola? ¿Será por eso que a los de Sony les ha dado por llamarle "superordenador"? Entonces, ¿en qué quedamos? ¿Asistiremos a la reunificación del cosmos informático?

Casi seguro que no. Pero lo que está claro es que cada vez más son "ellas" las que se parecen a "nosotros" y no al revés... Por algo será.

Movida en Digital Illusions

Se acabó el sueño para Trauma Studios. Creadores del mod *Desert Combat*, los 12 empleados de esta compañía amateur fueron contratados el año pasado por Digital Illusions. Pero los problemas financieros han llevado a la desarrolladora a cerrar algunas de sus oficinas, entre ellas la de Nueva York (hogar de Trauma Studios). Si estos jóvenes talentos desean seguir trabajando, tendrán que trasladarse a los estudios que Digital Illusions tiene en Suecia.



***Desert Combat*, uno de los mejores añadidos para *Battlefield 1942*.**



Take Two tiene entre su catálogo joyas del calibre de *Grand Theft Auto*.

Quién la hace...

Take Two ha sido sancionada en Estados Unidos con el pago de 7,5 millones de dólares por la violación de varios artículos legales relacionados con su estado financiero. Paul Eibeler, presidente de la compañía, ha declarado que aceptan la sanción y que los últimos cambios realizados en la junta directiva mejorarán muchos enteros la integridad y la profesionalidad de la compañía. Por su propio bien, mejor que así sea.

Un tándem que funciona

Nobilis Ibérica acaba de renovar su acuerdo de distribución de los juegos de Jowood Productions en nuestro país por tercer año consecutivo, con lo que se ha asegurado el nuevo catálogo de productos para 2005/2006 de la editora austriaca. Gracias a este acuerdo, en los próximos meses podremos disfrutar de títulos de la calidad de *Gothic III*, *Spellforce II*, *Stargate SG-2: The Alliance*, *Panzer Elite Action*, *The Guild II*, y *Hotel Giant 2*.



***Spellforce II* será uno de los títulos estrella de Nobilis Ibérica.**

Los más vendidos

Pensábamos que los españoles éramos los únicos a los que no les gustaban las cuotas mensuales, pero nos equivocábamos. El mundo persistente de *Guild Wars* está de moda en todo el planeta. La otra gran nota destacada es el español *Imperial Glory*, bien situado aquí y en el Reino Unido pese a su publicación en la segunda quincena del mes.

	ESPAÑA	ESTADOS UNIDOS	REINO UNIDO
1	Guild Wars	Guild Wars	Guild Wars
2	Los Sims 2: Universitarios	World of Warcraft	Los Sims 2: Universitarios
3	Los Sims: Edición Deluxe	Los Sims 2: Universitarios	Championship Manager 05
4	Los Sims 2	Los Sims 2	Half-Life 2
5	Imperial Glory	Empire Earth II	World of Warcraft
6	Empire Earth II	Los Sims Deluxe	Imperial Glory
7	Los Sims: De vacaciones	Stronghold 2	Football Manager 2005
8	Imperivm III: Las grandes batallas...	Lego Star Wars	Los Sims 2
9	Sacred: La leyenda del arma sagrada	Half-Life 2	Empire Earth II
10	Los Sims: Primera cita	Star Wars: Caballeros de la Antigua...	Stronghold 2

Estas listas corresponden a los juegos más vendidos durante el mes de mayo.

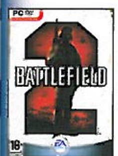
Novedades en el frente

Pasamos revista a todo lo que se ha asomado a las estanterías este mes de junio. Como verás, un amplio surtido de nuevos reclutas para la primera línea del frente de la diversión interactiva. No será por variedad.

ACCIÓN



AREA 51
Editor: Virgin Play
Precio: 39,95 €
Puntuación: 6,5
www.area51-game.com



BATTLEFIELD 2
Editor: Electronic Arts
Precio: 49,95 €
Puntuación: 9
www.eagames.com/official/battlefield/battlefield2/us



COLD FEAR
Editor: UbiSoft
Precio: 19,95 €
Puntuación: 5
ubisoft.infiniteplayers.com/juego.asp?id=170



GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS
Editor: Rockstar Games
Precio: 49,99 €
Puntuación: 9,5
www.sanandreas-eljuego.com

AVENTURAS



MADAGASCAR
Editor: Activision
Precio: 29,95 €
Puntuación: 8
www.madagascarthegame.com

DEPORTES



CYCLING MANAGER 4
Editor: Friendware
Precio: 9,95 €
Puntuación: 7,5
www.friendware.es/proximamente2.asp?ID=307



PRO RUGBY MANAGER 2
Editor: Proein
Precio: 29,95 €
Puntuación: 7
www.prorugbymanager.com



TOTAL SPORTS MANAGEMENT PACK
Editor: Proein
Precio: 19,95 €
Puntuación: 6
www.proein.com

ESTRATEGIA



1944: BATTLE OF THE BULGE
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 39,99 €
Puntuación: 6,5
www.battleofthebulgegame.com



ROLLERCOASTER TYCOON 3: ¡EMPAPADOS!
Editor: Atari
Precio: 19,99 €
Puntuación: N/D
www.atari.com/rollercoastertycoon



SINGLES 2: ¿TRES SON MULTITUD?
Editor: UbiSoft
Precio: 19,95 €
Puntuación: 5,5
www.singles-the-game.com



¿SOLO O CON LECHE?
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 29,99 €
Puntuación: 5
nobilis-iberica.com/detailssoft.php?id_soft=205

CARRERAS



CROSS RACING CHAMPIONSHIP 2005
Editor: Friendware
Precio: 39,95 €
Puntuación: 7
www.friendware.es/novedades2.asp?ID=306



SCAR
Editor: Planeta DeAgostini
Precio: 39,95 €
Puntuación: 6,5
www.scar.blackbeangames.com

INFANTIL



LOS PADRINOS MÁGICOS: SHADOW SHOWDOWN
Editor: THQ
Precio: 19,95 €
Puntuación: N/D
www.thq.com



SCOOBY-DOO: DESATADO
Editor: THQ
Precio: 14,95 €
Puntuación: N/D
www.thq.com

LOS IMPRESCI DE LA



Los juegos a tener en cuenta

Tres días de vértigo para contemplar lo mejor que puede dar de sí la industria del videojuego. **Eso es la E3**. Los pabellones del Convention Center de Los Ángeles se inundan de **juegos**, los que podremos disfrutar **en el futuro próximo**. Nosotros vemos, escuchamos, jugamos y **volvemos** aquí **para contártelo**.

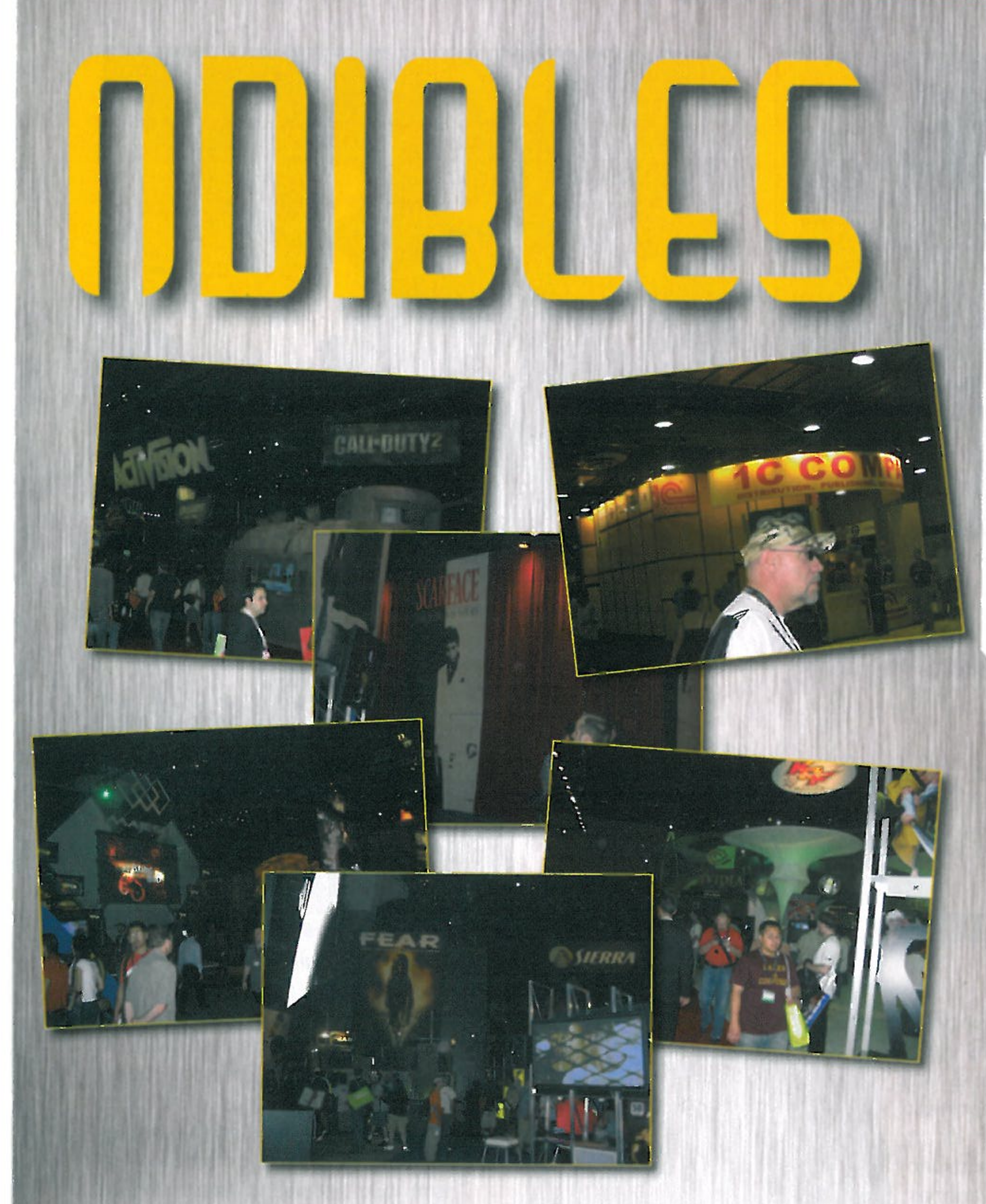
Por X. Pita y J. Navarrete



Que no cunda el pánico. No arrojes tu compatible por la ventana. A pesar de que las consolas de nueva generación acapararon los focos de la última edición de la E3, nuestra impresión en cuanto a juegos para nuestro sistema ha sido más que positiva. Hemos vuelto con ánimos renovados. Y tenemos nuestras razones. Porque el PC, el viejo compatible, todavía cuenta con un puñado de buenos motivos para seguir sonriendo.

De acuerdo. No ha despuntado ningún título en concreto. No hubo un *Doom 3*. Tampoco un *Half Life 2*. Pero sí un *F.E.A.R.*, un *Quake IV*, un *Fahrenheit* o un *Alan Wake*. En términos generales, y no de nombres propios, la futura cosecha de software lúdico disponible para PC está muy lejos de arrojar la toalla. En ese sentido, la E3 2005 ha sido una feria mucho más *democrática*. Los juegos estela-

NDIBLES



res, los galácticos del videojuego, dejaron sitio a propuestas sumamente interesantes que, poco a poco, van enseñando el rostro.

También siguen presentes las grandes sagas de probado prestigio y beneficios asegurados, títulos como *Call of Duty 2* o *Los Sims 2: Nightlife*, que permiten a las compañías hacerse con una cantidad fija de ganancias. Pero juegos como *Prey*, *Condemned* o *Company of Heroes* confirman que los diseñadores continúan intentando crear mundos de nuevo cuño, ya sea a través de la acción en primera persona, la estrategia o el rol. Y que los motores gráficos como el del nuevo *Unreal Tournament* llevarán la experiencia de juego a límites que le ponen a uno los dientes largos. Sólo los entusiastas de las carreras, los deportes y, por supuesto, la simulación tienen motivos para enarbolar la bandera del pesimismo. Su género no ha contado con grandes representantes allá en Los Angeles.

Ideas nuevas

Con todo, la E3 2005 también nos deparó alguna que otra sorpresa. El nombre de *Spore* es el primero que se nos viene a la cabeza. Si alguien dudaba que Will Wright era un genio, ahora ya lo debe tener claro. Gracias al padre de *Los Sims*, la estrategia sigue buscando nuevos caminos. Los mismos que también intenta abrir otro gurú del diseño de videojuegos, Rick Goodman, con *Rise & Fall*: una curiosa combinación de elementos de estrategia en tiempo real clásica (gestión y combate masivo) con la acción en tercera persona y la posibilidad de encarnar a héroes como Alejandro Magno.

Dicen que esta ha sido una E3 de transición. Y puede que así fuese. PlayStation 3 o Xbox 360, sistemas que todavía tienen mucho camino por recorrer, han monopolizado las páginas de la prensa especializa. Su rutilante puesta en largo eclipsó en gran medida el potencial de cosas como *Dreamfall* o *Hellgate: London*. Así, es lógico que el PC haya pasado a un discreto segundo plano. ¿Injusto? No. Simplemente leyes de mercado. Pero los juegos siguen ahí. Y ellos, se pongan como se pongan los grandes gerifaltes de la industria, son los verdaderos protagonistas. Que no te quepa la menor duda.

ÍNDICE



Algo ha ido mal en el proyecto Origin y tú tendrás que sacar las castañas del fuego.



Dispondrás de un amplio arsenal, al que podrás añadir las armas de los enemigos caídos.

Desarrollador: Monolith • Disponible: Septiembre 2005

F.E.A.R.

Miedo en primera persona



Los enemigos actuarán de forma coordinada para complicarte la vida.

Miedo. Lo dicen las siglas del título (aunque desglosadas signifiquen *First Encounter Assault Recon*), lo dicen las capturas, lo dice el juego que probamos en Los Ángeles. Miedo. Mucho miedo. Pero también espectáculo. Y del grande.

A simple vista, Monolith está preparando uno de esos FPS que hacen época, de los que van más allá del puro artificio en tres dimensiones. Amparándose en un guión que mezclará temática de corte militar con escenas propias de la ciencia ficción terrorífica (una de las grandes bazas de *F.E.A.R.* y sobre el que pesa, además, secreto de sumario), Monolith está construyendo un juego que le devuelve a uno la confianza en el género. De esos que te condenan a renovar tu PC para vivirlo, para que te lo cuenten.

Muchos ya lo comparan con *Matrix* y *The Ring*. Y las comparaciones son acertadas. Del film de los hermanos Wachowski toma prestado el efecto *bullet time* y de la película de Nakata las escenas inquietantes, dispuestas de tal forma que es imposible no sobrecogerse.

No hay duda de que Monolith, después de *No One Lives Forever*, un juego repleto de humor desenfadado, con malos y buenos de manual, se decanta ahora por el videojuego "adulto". Envuelto en una atmósfera tenebrista y grandes dosis de hemoglobina, *F.E.A.R.* nos ha regalado los mejores tiroteos desde *Max Payne*. En parte por lo glorioso del entorno gráfico, la extraordinaria física (*F.E.A.R* utilizará el motor Havok 2.4) y los escenarios tremendamente interactivos; pero sobre todo gracias a la cámara lenta que puedes activar en determinados momentos. Imagínate una habitación saltando en mil pedazos, enemigos incluidos, al ritmo que impone tu ametralladora. Eso será *F.E.A.R.* Eso y miedo. Mucho miedo. De lo mejorcito que vimos en la feria.



Lo primero que llama la atención del juego es su espectacularidad gráfica.

Desarrollador: Human Head Studios • **Disponible:** Otoño 2005

PREY

Acción geométrica

No está muerto, sino vivito y coleando. Y ha sido uno de los juegos más espectaculares de cuantos vimos en esta E3 2005. Aunque los más pesimistas ya le colocaban a *Prey* el cartel de candidato a no ser jamás publicado (como su contemporáneo *Duke Nukem Forever*), la criatura de Human Head Studios demostroó disfrutar de una salud de hierro.

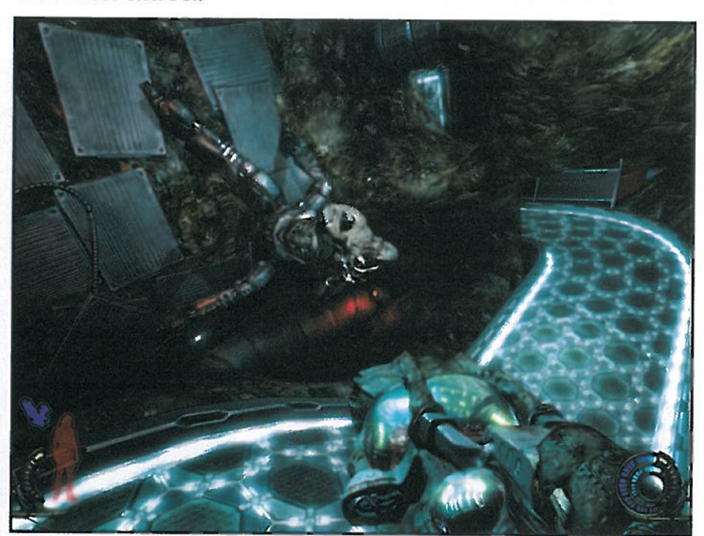
Con el motor de *Doom 3* a cuestas (que tras el lanzamiento de lo último *made in* id comienza a mostrar todo su potencial), *Prey* presenta un un apartado gráfico al que la palabra espectacular se le queda corta. Las texturas (algunas de ellas tan sumamente orgánicas que parecen respirar) y el diseño de escenarios (amplísimo y de corte lisérgico) sitúan a *Prey*, por lo menos visualmente, a mucha distancia de otros compañeros de generación.

Portales que abren puertas a otros mundos, alienígenas tan malvados como espantosos y armas, una indecente cantidad de armas, son otras de las señas de identidad de este juego de acción inmortal. Y no es un juego de palabras facilón, porque lo cierto es que en *Prey* nunca mueres. Pasas a un plano espiritual en el que debes resistir para salvar tu alma. Si la resistencia se hace con éxito, regresas al punto en el que descansa tu cuerpo moribundo.

Aunque tecnológicamente es un juego muy avanzado (no hay tiempos de carga entre los diferentes mundos, por ejemplo) y apunta toques de originalidad (los mapas juegan continuamente con los efectos ópticos) queda por resolver la cuestión más importante: ¿será tan divertido como impresionante? La verdad es que *Prey* nos ha transmitido cierta sensación de frialdad. Como una máquina del futuro sin corazón. Lógicamente, es muy pronto para juzgar. La respuesta definitiva la tendremos con el juego en las manos. Y dicen que será a finales de este mismo año.



Los escenarios incluirán portales que comunicarán áreas a veces muy diferentes entre sí.



En ocasiones podrás invertir la gravedad de los corredores, con lo que todo caerá al techo.



El diseño de las armas será original. Lo que ves es un buen ejemplo.



La mayoría de enemigos alienígenas del juego tendrán un aspecto biomecánico.

Desarrollador: Infinity Ward • Disponible: Noviembre 2005

CALL OF DUTY 2

Caos total



Infinity Ward nos mostró lo que dará de sí *Call of Duty* con una misión centrada en el desembarco aliado en las costas francesas. La sensación de estar inmersos en la batalla era total. El principio recordaba mucho a la escena del desembarco de Salvar al soldado Ryan. Después, había que escalar el acantilado para limpiar las posiciones alemanas. Tanto los escenarios exteriores como los interiores tenían un gran aspecto. Además, la longitud de la misión era considerable. La conclusión de lo que vimos es que *Call of Duty 2* promete provocar subidones de adrenalina.

El juego ampliará el marco geográfico. No sólo Europa estará representada, sino que también visitaremos el norte de África y el frente ruso. Además, podremos seguir la contienda en orden cronológico o centrarnos en la evolución de cuatro soldados distintos en el conflicto. Las misiones serán más abiertas, ya que en muchos casos podrás alcanzar los objetivos de distintas formas.

Los desarrolladores están trabajando en un motor gráfico nuevo. La finalidad no es otra que el ofrecer elementos nuevos, como el humo del campo de batalla o las tormentas de arena en el norte de África, que reducirá la visibilidad. Estos detalles pueden jugar tanto a tu favor como en tu contra. Por ejemplo, en la demo vimos cómo se utilizaban bombas de humo para facilitar el avance de tropas.

Las condiciones meteorológicas podrán cambiar en el transcurso de la batalla y tendrán un efecto directo sobre la misión. Así que incluso puede llegar a ser necesario buscar refugio para combatir el mal tiempo.

Cómo en la anterior entrega, no estarás sólo en el campo de batalla. Muchos soldados te acompañarán en la batalla y la nueva inteligencia artificial hará que el grupo actúe de manera mucho más coordinada. Las situaciones serán muy variadas, desde avanzar entre trincheras limpiar una población casa por casa. *Call of Duty 2* promete sumergirte de lleno en la acción.



Cualquier obstáculo te vendrá bien a la hora de protegerte.



La cara más dura de una guerra, presente en este juego.



Ni Spielberg habría colocado la cámara en mejor posición. Te espera una buena ración de plomo ahí delante.



Tras semanas de combate, algunos soldados caen en el error de relajarse. No saben lo que se les viene encima.

¡A TI TE CORRESPONDE REESCRIBIR LA HISTORIA DE EUROPA!

350 AÑOS DESPUÉS DE CRISTO, LOS BÁRBAROS LLAMAN A LA PUERTA DEL IMPERIO ROMANO. EN ESTE SOMBRÍO PERIODO DE LA HISTORIA, LOS IMPERIOS SE CREAN Y SE DESTRUYEN A FUERZA DE GUERRAS, DE CRUZADAS RELIGIOSAS Y DE ASALTOS DE INVASORES CADA VEZ MÁS NUMEROSOS Y CRUELES.

PC CD-ROM

Grandes Invasiones

Las invasiones bárbaras "350 - 1066 DC"

EL JUEGO DE ESTRATEGIA IMPRESCINDIBLE REALIZADO POR EL CREADOR DE EUROPA UNIVERSALIS™, GRANDES INVASIONES™ TE PONDRÁ AL MANDO DE UNA O VARIAS DE LAS NACIONES QUE HAN MARCADO LA HISTORIA DE EUROPA ENTRE LOS AÑOS 350 Y 1066.



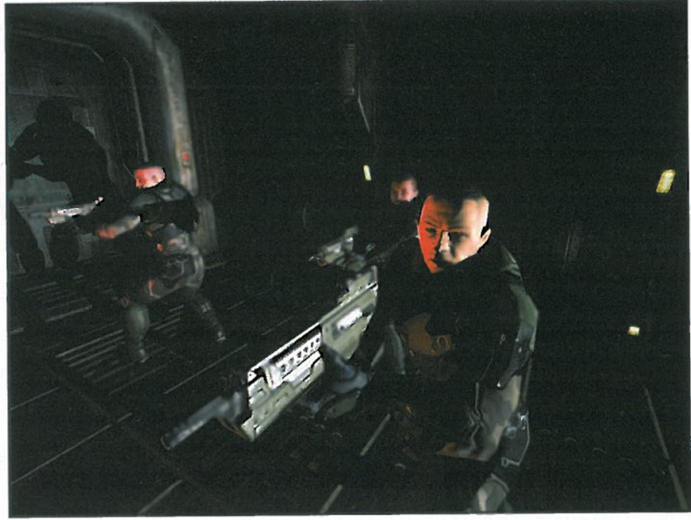
PC-CDROM

Distribuido por NOBILIS
www.nobilis-iberica.com

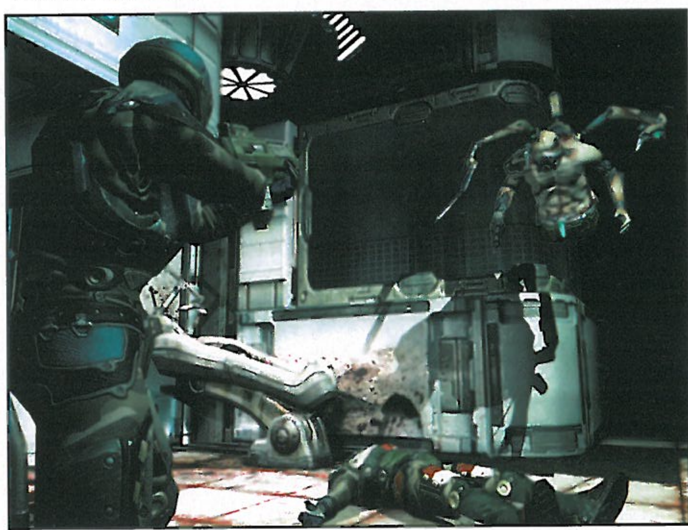
Desarrollador: Raven Software • Disponible: Finales 2005

QUAKE IV

Vuelta a las andadas



Espectaculares planos para un juego que no escatimará en recursos visuales ni sonoros.



Los Stroggs utilizan a los prisioneros para implantarles mejoras y reconvertirlos en soldados de su ejército.

Activision mostró varias fases del juego en su stand de la E3. Las aglomeraciones dejaron claro que los juegos de John Carmack son de los que despiertan mayor espectación, aunque en este caso sea Raven Software la compañía que lleve el peso principal del desarrollo.

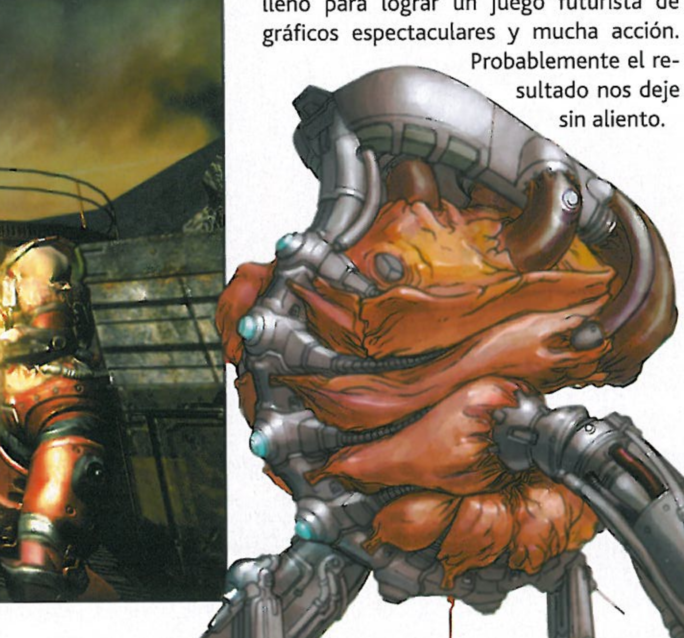
Esta nueva entrega retoma la historia de *Quake II* y el protagonista será Matthew Kane, un soldado de élite. Los Strogg siguen siendo una amenaza para la Tierra, así que habrá que pararles los pies. La primera misión que nos mostraron era una espectacular batalla entre las fuerzas de ambos bandos en la que, además de soldados, participaban naves y robots de grandes dimensiones. La mayor parte de la acción se desarrollaba en campo abierto, aunque también debías introducirte en un edificio de los Strogg.

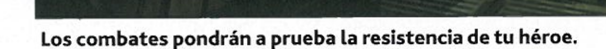
Esta misión dejó claro que en algunas fases del juego no estarás solo. Además, nos prometieron que podremos dar determinadas órdenes al resto comandos. El juego pretende ir más allá del dispara primero y pregunta después y adoptará pinceladas de acción táctica. Otra de las inclusiones es la posibilidad de controlar vehículos armados, una pieza clave en los vastos escenarios exteriores que se incluirán en el título.

El juego empleará el motor gráfico de *Doom III*. No obstante, se han modificado los elementos que más se criticaron en su momento. Así que no sólo verás fantásticos niveles interiores, sino que además los espacios abiertos cuentan con un elevado grado de detalle.

Para hacer más inmersiva la historia, espectaculares cortos de animación irán desgranando el argumento. De hecho, nos mostraron cómo, en un punto del juego, el protagonista adquiría las mejoras propias de los Strogg tras ser capturado. La finalidad de los alienígenas era reconvertirlo para su causa, pero la irrupción de soldados impidió que le implantaran el chip necesario para controlarlo.

En definitiva, Raven está trabajando de lleno para lograr un juego futurista de gráficos espectaculares y mucha acción. Probablemente el resultado nos deje sin aliento.





Los combates pondrán a prueba la resistencia de tu héroe.

Desarrollador: Pyro Studios • Disponible: 2005

COMMANDOS
STRIKE FORCE
Otro disfraz para los comandos


Sí, ahora que te han visto, escóndete, para lo que te va a servir...

Algunos se quedan, otros se van. En la mudanza de género, sólo tres personajes de los comandos estratégicos sobreviven. Porque *Comandos: Strike Force* traslada al boina verde, al espía y al francotirador a un juego de acción en primera persona con todas las de la ley.

Aunque *Strike Force* beberá de las fuentes de cualquier *Medal of Honor*, es decir, acción directa en lugar de un realismo tipo *Ghost Recon*, Pyro Studios ha querido dar protagonismo a la infiltración. No todo será pegar tiros a las fuerzas enemigas con tu arsenal de armas y explosivos (aunque vas a tener ocasión de disfrutarlo a lo largo y ancho de tres campañas divididas a su vez en 15 misiones), también deberás adentrarte en instalaciones enemigas sin llamar la atención. En otras palabras: disfraces, muertes silenciosas, sigilo en estado puro. Tendrás cierta libertad sobre cómo completar las misiones y aunque en la mayoría dirigirás a un único personaje, en algunas podrás alternar entre dos de ellos.

Interrogado sobre las opciones multijugador de *Strike Force*, Iñigo Vinós nos confirmó que este nuevo capítulo de *Commandos* no contará con un modo cooperativo. Eso sí, Vinós hizo especial hincapié en el modo Sabotaje. A grandes rasgos: secuestrar a un miembro del equipo contrario para después interrogarlo y sonsacarle así una clave que te permitirá acceder a la base enemiga. ¿Te imaginas a 16 personas por bando con las armas calentitas? La que se puede montar.

Desde las alturas podrás disfrutar de las vistas o... cargártelas sin piedad.

Desarrollador: Pandemic Studios • Disponible: Septiembre 2005

ACCIÓN ESTRATEGIA AVENTURAS ROL CARRERAS DEPORTES ONLINE

STAR WARS BATTLEFRONT II

Es la guerra

Termina la saga inaugurada por George Lucas... pero sólo en el cine. Porque en tu PC, la historia será muy diferente. De hecho, *Star Wars: Battlefront II*, por lo que pudimos ver en la feria, dejará muy pequeño a su predecesor. Y eso ya es decir bastante.

Los sueños humidificadores de cualquier fan de la saga se han hecho realidad: podrás combatir en escenarios de la primera trilogía cinematográfica así como en otros mapas basados en la última entrega (como la región volcánica de Mustafar). Y eso no es todo, por primera vez, *Star Wars: Battlefront II* te permitirá enfrentarte a otros jugadores mientras pisas el acelerador de tu flamante aeronave. Imagínate la situación: estás en tu base, tomas el cacharro que más te guste y te lanzas al cosmos infinito a repartir laserazos a diestro y siniestro. Ya a bordo de la nave, tú llevas el control: intentar destruir a la nave nodriza enemiga, acabar con sus torretas, deshabilitar sus escudos energéticos... La elección será tuya.

Como *Star Wars Battlefront II* será un juego claramente orientado hacia las opciones multijugador, Pandemic ha centrado sus esfuerzos en mejorar detalles como el sistema de localización de compañeros o las estadísticas de combate. Las batallas de este nuevo capítulo prometen ser memorables. Ni más ni menos que 64 jugadores abusando del poder de la fuerza en un cosmos virtual.



En el multijugador, cuanto mejor lo hagas, más tiempo podrás seguir siendo Jedi.



La campaña para un jugador seguirá los pasos del escuadrón 501, dirigido por Darth Vader.

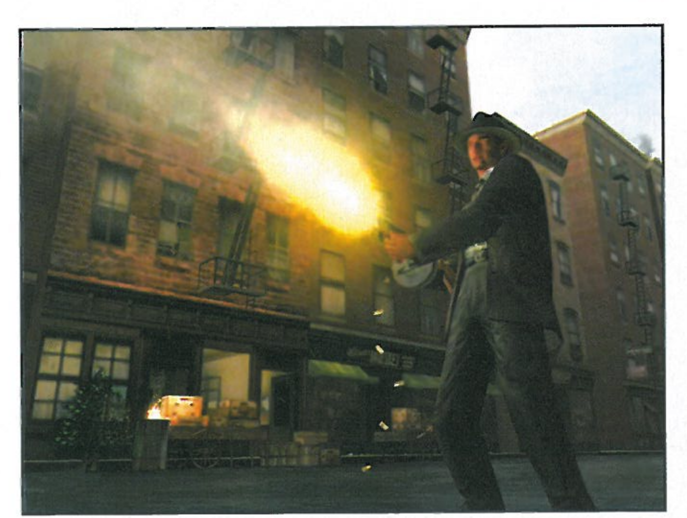


El juego permitirá utilizar vehículos terrestres y naves.

Desarrollador: Electronic Arts • Disponible: Otoño 2005

EL PADRINO

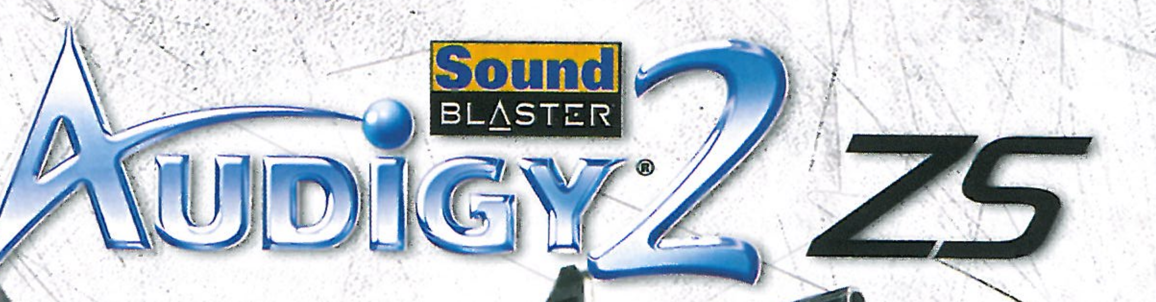
Que parezca un accidente



Lo que hagas o dejes de hacer determinará el nivel de respeto que te tienen los demás.

Coppola ya ha dicho que no le gusta, pero a nosotros nos da igual (tampoco sus últimas películas es que sean una maravilla). ¿Te imaginas un juego estilo *GTA* basado en la trilogía cinematográfica? Pues eso es lo que te vas a encontrar en *El Padrino*. Se tratará de un juego en tercera persona ambientado en los años 50, con estructura no lineal y un profundo sistema de conversación. El protagonista: un matón de poca monta que debe escalar posiciones en la jerarquía del hampa. Los datos: asistes a 100 minutos de vídeo, tus acciones cambian el curso de la partida y lidias con cinco familias (los Tattaglia, Cuneo, Sollozzo, Brazini y Stracci) obesionadas por controlar la ciudad. ¿A que se te ha abierto el apetito?

¡ELIGE TUS ARMAS!











DRAGUNOV



AK47





Date una oportunidad de lucha y entra en la batalla totalmente equipado. El sonido Sound Blaster y los altavoces Inspire de Creative te llevarán al corazón de la acción, donde experimentarás una calidad de audio impresionante en la mejor simulación bélica jamás creada. Tanto si eres usuario de PC o de portátil hay una solución de audio Sound Blaster creada para ti, así que ¡juega duro y confía en tus sentidos!

ELEGIDO PARA LOS JUEGOS - PREFERIDO POR LOS JUGADORES.

www.europe.creative.com/bf2





Desarrollador: Epic Games • Disponible: Otoño 2006

UNREAL TOURNAMENT 2007

El mañana es hoy

Fue una venganza. Y así nos lo hicieron saber los miembros de Epic tras la presentación del nuevo *Unreal Tournament*. Lo que acabábamos de ver, aseguraron, impondría la ley del silencio a los escépticos sobre la veracidad de ciertas capturas de pantalla. De paso, Epic demostró con hechos la solvencia del nuevo motor gráfico creado por la compañía, el Unreal Engine 3.

Fueron quince minutos de proyección en compañía de uno de los miembros de Epic. Y fueron más que suficientes para hacernos salivar. Dicen que una imagen vale más que mil palabras. Puedes creernos si te decimos que así es.

Allí estaba el archiconocido marine negro recorriendo las localizaciones retratadas en las polémicas capturas de pantalla. Al mismo tiempo, el militar de mentirijillas demostraba al personal el increíble detalle de los escenarios y las armas. Después, se desató la locura. Ante nuestros ojos desfilaban las imágenes frenéticas de una partida real. Gráficos de lujo, acción pura, diez personajes dando saltos y lanzando misiles y proyectiles a mansalva en escenarios de diseño vanguardista que uno puede destrozar a su antojo. En una palabra, *Unreal Tournament 2007*.

Además del renovado aspecto gráfico, desde Epic destacaron el nuevo modo Conquest (una evolución del Assault) y los vehículos (vimos uno con cuchillas en los laterales que va a dejar cojo a más de uno). Te lo confirmamos: Epic va a dar mucho que hablar.



Ante ti el marine encargado de conducir la presentación de *Unreal Tournament 2007*.

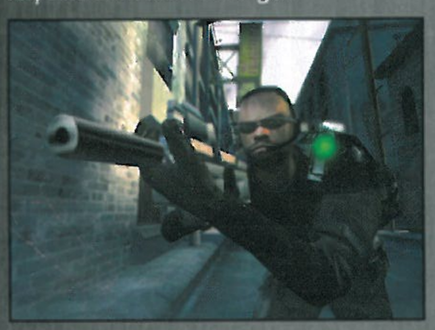


Esta entrega incluirá vehículos nuevos y mejorará algunos modelos anteriores.

Desarrollador: Pivotal Games
Disponible: Octubre 2005

Conflict: Global Terror

La saga *Conflict* contará con nuevo capítulo, esta vez situado en un futuro que podría ser pasado mañana. *Global Terror* te pondrá en la piel de los soldados Bradley, Foley, Connors y Jones, miembros de una unidad antiterrorista de élite, y promete bastantes mejoras respecto a anteriores entregas.



Desarrollador: Gearbox Software
Disponible: Diciembre 2005

Brothers in Arms: Earned in Blood

Gearbox y UbiSoft Shangai te traen una secuela con nueva campaña, nuevas misiones multijugador y un flamante modo cooperativo. Joe Hartsock y sus muchachos viajarán por toda Europa.

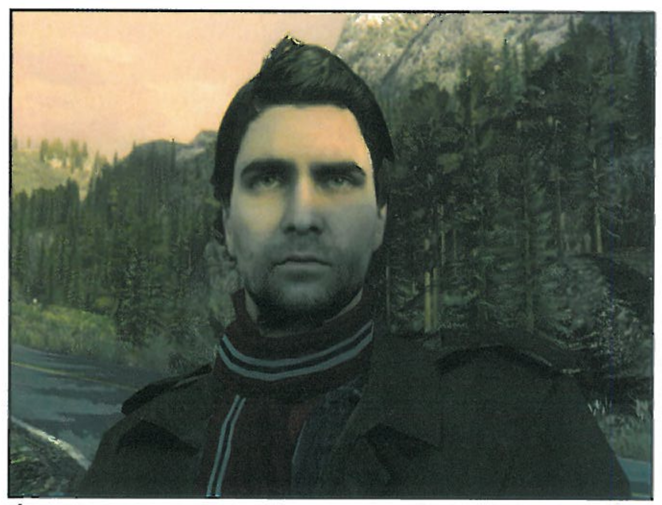


Desarrollador: UbiSoft
Disponible: Por determinar

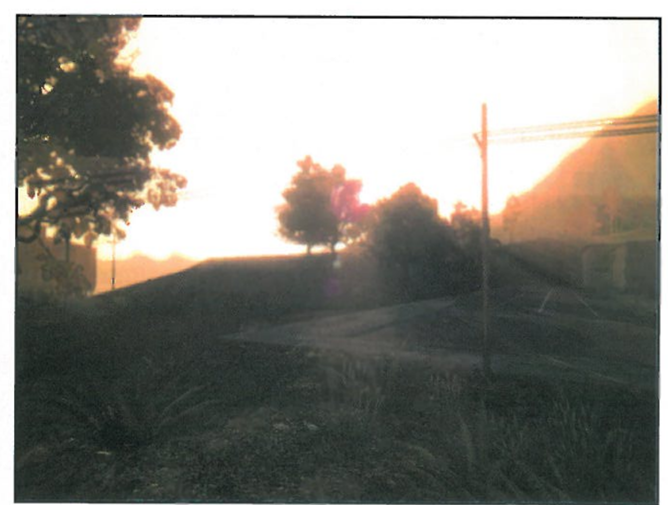
Ghost Recon 3

Nuestros viejos amigos de la casa Ghost se modernizan. Y eso implica todo un nuevo arsenal de armas y artilugios con la última tecnología incorporada. Esta vez tus soldados de elite favoritos harán de las suyas en el México del año 2013. Veremos cómo se desenvuelven.





Éste será el protagonista del juego, de nombre Alan Wake y de profesión escritor.



Por lo visto en la presentación, la iluminación del juego será impresionante.

Desarrollador: Remedy Entertainment • Disponible: Por determinar

ALAN WAKE

Cruce de caminos

Sam Lake, el guionista responsable de aquellas frases poéticas que de tanto en tanto soltaba *Max Payne*, hizo de maestro de ceremonias. Con su voz cavernosa nos fue relatando lo que veíamos en una pantalla. Alan Wake, un escritor con problemas para enfrentarse a la hoja en blanco, se muda a un pequeño pueblo de la costa estadounidense. Como suele ocurrir en estos casos, al principio todo va sobre ruedas. Hasta que Wake comienza a tener pesadillas y la realidad se mezcla con los sueños.

Inspirándose en series de televisión como *Twin Peaks*, el nuevo juego de Remedy, *Alan Wake*, nos propone el viaje a un pueblo en el que nada es lo que parece.

A pesar de que *Alan Wake* se encuentra en un estado de desarrollo primitivo, intuimos en él un par de detalles que nos van a dejar un antiestético hilo salivoso. Tanto la tecnología que están desarrollando desde Remedy (un motor gráfico que gestiona luces y sombras como ningún otro), como la ambientación y el guión (que aprovechará todos los lugares comunes del género) auguran un juego en el que los límites entre realidad y ficción se difuminarán. Casi tanto como los de la acción y la aventura. Ahora, sólo podemos esperar.

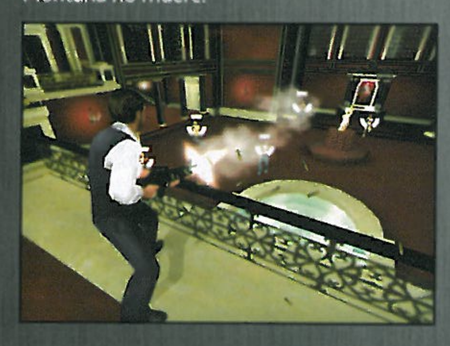


Al igual que en *Max Payne*, el guión promete ingredientes suficientes para absorber al jugador.

Desarrollador: Radical Games
Disponible: 2006

Scarface: The World is Yours

Aquí tienes otra adaptación de mafiosos salidos del celuloide. *Scarface* bebe de la inspiración de *GTA*. El juego comienza donde acaba la película, aunque en este caso Tony Montana no muere.



Desarrollador: Pandemic Studios
Disponible: Diciembre 2005

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

Ten Hammers incluirá un sistema de control más intuitivo. Manejarás a tu escuadra de soldados a lo largo de un total de 12 misiones. Los desarrolladores prometen también mayores opciones de juego online.



Desarrollador: Luxoflux
Disponible: Otoño 2005

True Crime 2

Nuevo crimen, nueva ciudad. Y otro juego más para el saco que se inspira en *GTA*. *True Crime 2* (título provisional, ojo) te invita a ser el poli más duro de la ciudad. ¿Has visto la serie *The Shield*? Pues los desarrolladores también. Y se nota. Brutalidad y violencia policial hecha videojuego.



Desarrollador: Monolith Productions • Disponible: Otoño 2005

CONDEMNED
CRIMINAL ORIGINS
Como en la tele

Eres el agente del FBI Ethan Thomas. Y lo tienes crudo con tu próximo caso. Tienes que dar caza a un escurridizo asesino en serie. No, no nos referimos al argumento de otra película de Morgan Freeman. Es otro de los juegos que Monolith se guarda en la recámara. Los diseñadores parecen haberle cogido el gusto a la acción en primera persona con mucha carga de thriller psicológico.

Aunque *F.E.A.R* se adscribe más al género de la ciencia ficción, por lo visto en la E3, los dos juegos de Monolith jugarán en la misma liga: la de los escenarios agobiantes, la violencia y esa extraña pretensión que de tanto en tanto acusan los creadores de software lúdico: fundir televisión, cine, música, etc. con videojuegos. Porque *Condemned: Criminal Origins*, como un episodio de *CSI*, tiene toda la pinta de ser un juego de acción de ritmo endiablado, en el que hay que usar a partes iguales inteligencia, herramientas de forense y mucha mala leche.



Los escenarios de *Condemned* estarán repletos de sociópatas con muy malas pulgas.



En esta secuela sí que podrás encarnar a Neo, una de las carencias del original en palabras de Dave Perry.

Desarrollador: Shiny Entertainment • Disponible: Noviembre 2005

THE MATRIX
PATH OF NEO
La revancha del Elegido



Nos lo enseñó el propio Dave Perry en persona. Y aseguró que *Path of Neo* es lo que debería haber sido el anterior juego de *Matrix* diseñado por Shiny. Aceptó las merecidas críticas desde el principio y lo dejó claro: en este videojuego, los usuarios podrán hacer todas esas cosas tan complicadas que Keanu Reaves ha mostrado en los cines de todo el mundo. Más movimientos, más secretos revelados, más acción y un sistema de combate renovado. *Path of Neo* será una especie de mea culpa interactivo entonado por Shiny.

Desarrollador: IO Interactive
Disponible: Otoño 2005

Hitman: Blood Money

El título del juego te indica por dónde van a ir los tiros. Este nuevo *Hitman* (sigilo de muchos quilates) supondrá una evolución considerable: motor gráfico renovado, mayor interacción, niveles más ricos y algo más largos, nuevas habilidades del protagonista, mayor accesibilidad...



Desarrollador: Vicarious Visions
Disponible: Noviembre 2005

Ultimate Spider-Man

Puro cómic. Gracias a los gráficos Cel Shading, el Trepamuros de este *Ultimate Spiderman* se acercará más que nunca a los tebeos escritos por Brian Michael Bendis (que, por cierto, firmaba autógrafos en esta E3). Otra de las grandes novedades: podrás manejar al carismático Venom.



Desarrollador: Raven Software
Disponible: Por determinar

X-Men Legends II: Rise of Apocalypse

Más localizaciones, más personajes con los que poder avanzar a lo largo de la aventura (Mística, Magneto...), más opciones para varios usuarios. Y mejores gráficos. Y la misma jugabilidad de la primera parte.



Desarrollador: Novarama Studios • Disponible: Por determinar

FALLEN LORDS
CONDEMNATION
Ángeles y demonios

Ejércitos de la luz, soldados de la oscuridad, tropas del purgatorio y acción con sabor a estrategia. Son los grandes ingredientes de *Fallen Lords*, uno de los juegos con denominación de origen español que reclamó nuestra atención en la feria por méritos propios.

Con un motor gráfico capaz de mover con total fluidez un buen número de unidades a la vez, *Fallen Lords* es uno de esos juegos con motivos de sobra para convertirse en una agradable sorpresa. Casi en silencio, los diseñadores de Novarama están creando un juego complejo, repleto de posibilidades, con acción, combos, hechizos y una campaña que enfrenta a criaturas de corte mítico. Los ingredientes son de lo más suculentos, así que no pensamos perderle la pista. Esperamos poder ofrecerte nuevos datos dentro de muy poco.



El ejército de la luz será una de las tres facciones del juego que desarrolla el estudio español Novarama.



El juego, con elementos de acción y aventuras, incluirá tanto fases en primera persona como en tercera.

Desarrollador: UbiSoft • Disponible: Noviembre 2005

KING KONG
Una comparsa de cine

Es una de las grandes apuestas de UbiSoft para este año. Un juego que intentará combinar dos tipos de partida diferente. Por una parte, la que protagoniza Jack, el explorador y también protagonista del film, y por otra, la versión en la que manejas al simio más explotado de la historia, el archiconocido King Kong.

Por lo que parece, el dos en uno presentará diferencias más allá del protagonista. En la parte en que controlas a Jack asistirás a la vertiente *survival horror* (y lo hará en primera persona, como cualquier FPS), mientras que cuando encarnes al gigante peludo (esta vez en tercera persona) tendrás que luchar como una mala bestia (o buena, depende de ti).

A pesar de que muchas veces las adaptaciones de películas se saldan con juegos mediocres, en este caso sus creadores se están esforzando para dotarlo de suficientes ingredientes.

Desarrollador: SCI
Disponible: Por determinar

Rogue Trooper

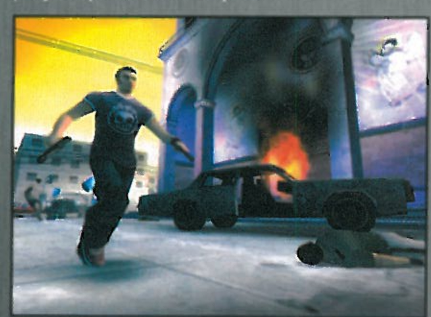
Adaptación del cómic inglés no demasiado conocido por estos lares, contemporáneo de *Juez Dredd*. Será un juego de acción en primera persona con guiños al sigilo en el que manejarás a un soldado modificado genéticamente y sediento de venganza.



Desarrollador: Deadline Games
Disponible: Septiembre 2005

Total Overdose

Las películas de John Woo ya tienen nuevo juego para homenajearlas. Se trata de *Total Overdose*. El protagonista será un agente de la DEA en lucha perpetua contra el cartel mexicano de la droga. Bestial. Esperemos que su desarrollo para consola no perjudique la versión para PC.



Desarrollador: Valve Software
Disponible: Por determinar

Half-life 2: Aftermath

Si terminaste *Half-Life 2* con ganas de más Gordon Freeman, vuelve el único científico que gana en popularidad al mismísimo Einstein. En esta expansión, la cara femenina del juego, Alyx, tendrá mucho más protagonismo. Y no es el único proyecto basado en *Half-Life 2* que Valve tiene entre manos.





Tras hartarse de vender con la saga *Los Sims*, Maxis emprende un nuevo proyecto. Y es de los que rompen moldes.



Esta ciudad parece nacida de un pacto entre Gaudí y Asimov. Su diseño no es lo único original que encontrarás en el juego.

Desarrollador: Maxis • Disponible: 2006

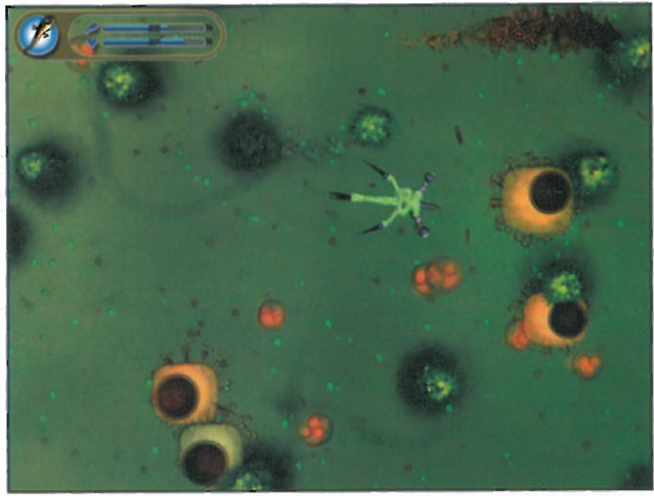
SPORE

Evolución natural

Estrategia evolutiva. Un juego en el que vas creando ecosistemas. No tenemos la menor duda: es el juego más original de cuantos se han mostrado en la E3. Y un solo nombre, en este caso el de Will Wright, máximo responsable del proyecto, es la mejor garantía de que nos encontramos ante algo fascinante. ¿Todavía no lo tienes claro? Deja que te expliquemos un poco de qué va *Spore*.

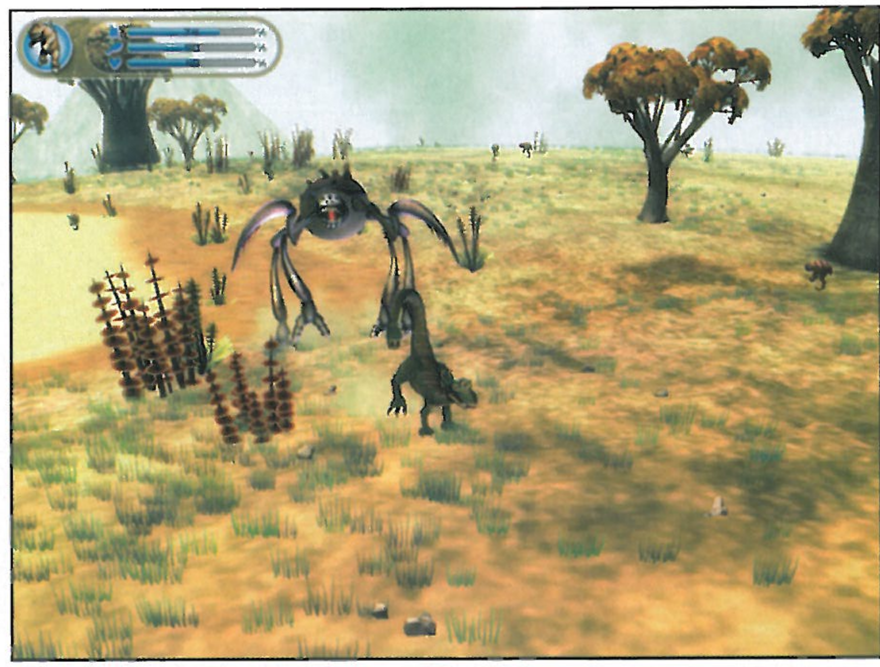
Insistimos, es un juego evolutivo. O lo que es lo mismo: la teoría de Darwin convertida en videojuego. Pero no te asustes. Nada que ver con aquellas clases de instituto. *Spore* se dividirá en tres fases. En la primera, creas y controlas organismos de tamaño microscópico que se relacionan en una especie de caldo primigenio. En la segunda, estos organismos han evolucionado hasta formar parte de ecosistemas mucho más complejos. Es decir, animales pluricelulares tanto terrestres como marinos, que podrás diseñar a tu gusto, deambulan por toda clase de paisajes. En la tercera y última, abandonas el planeta que has creado y visitas mundos diferentes. Mundos, además, que estarán diseñados por otros jugadores.

¿A que pinta bien? Pues tendrías que verlo en funcionamiento. Porque parece que todo va a encajar en *Spore*. Es un juego diseñado con tal inteligencia y tan sumamente repleto de posibilidades que puede suponer un salto cualitativo en la evolución de los videojuegos. No es de extrañar que en la pasada Game Developers Conference, tras la presentación del juego, el público presente en la sala se levantara de los asientos y comenzase a ovacionar a Will Wright.



En *Spore* asistirás a la evolución de complejos ecosistemas desde el principio de la vida.

Porque *Spore* es diferente, original, algo que jamás habíamos visto hasta la fecha. Para muchos, lo mejor de este E3. A nosotros, desde luego, nos ha servido para confirmar algo que ya sabíamos: la innovación todavía es posible. Y *Spore* lo demuestra.



El sueño de Will Wright genera monstruos de lo más curiosos.

Desarrollador: Relic Entertainment • Disponible: Febrero 2006

COMPANY OF HEROES

Táctica explosiva



La inteligencia artificial hará que tus hombres busquen cobertura y respondan al fuego enemigo.

Sin duda, un juego de estrategia que arranca con el Desembarco de Normandía puede parecer poco original a estas alturas. Sin embargo, *Company of Heroes* ofrecerá lo que otros títulos apenas esbozaron. Por lo visto, promete una campaña para un solo jugador de un gran dinamismo y con un enfoque muy cinematográfico.

El juego se centrará en enfrentamientos terrestres. En la presentación vimos intervenir soldados, tanques y jeeps, todos con un gran nivel de detalle gracias a un impresionante motor gráfico llamado Essence. No se escatimarán esfuerzos en la búsqueda del realismo visual. Para que te hagas una idea, habrá unas 700 animaciones diferentes para los soldados.

Además, los escenarios podrán ser destruidos a tu antojo. No se tratará de las estructuras con puntos troquelados y dispuestas a quebrarse, sino de demoliciones y socavones con todo el realismo de los últimos estudios de física y balística. Y eso no se quedará en simple decorado, ya que, por ejemplo, podrás aprovechar los socavones producidos para cubrirte. Los desarrolladores también pretenden que la inteligencia artificial haga posible que te puedas desentender del manejo de las unidades una a una para centrarte en la planificación general, algo que pudimos comprobar con nuestros propios ojos.

La exhibición del juego fue de las que no dejan indiferentes, así que no nos extraña que haya conseguido el premio a mejor título de estrategia de la E3. Aunque a veces hay mucho fuego de artificio en este tipo de presentaciones, su responsable es Relic, que cuenta en su catálogo con títulos como *Homeworld* o *Warhammer 40.000: Dawn of War*. Toda una garantía.

El juego es gráficamente espectacular. Viendo esta imagen, sobran las palabras.

Desarrollador: Firaxis • Disponible: Octubre 2005

CIVILIZATION IV

Que siga la saga



Su creador lo asegura. Y parece una promesa firme. "Vamos a cambiar la saga", ha dicho Sid Meier. Aunque hablar de revolución a estas alturas del negocio, y mucho más si la revolución apunta a una saga como la que nos ocupa, parece demasiado arriesgado. Pero en Firaxis no se cortan. Y dan argumentos que respaldan tan arriesgada afirmación.

En esencia, *Civilization IV* introducirá cambios en la franquicia a través de nuevas formas de juego y victoria, así como el estreno de herramientas para ampliar y gestionar tus civilizaciones. Conscientes de que la vida de un juego puede alargarse lo impensable en la red de redes, los miembros de Firaxis han apostado por facilitar la creación de mods (según declaran será extremadamente sencillo facturar tus propias campañas), así como por dotar a la saga de un completo apartado multijugador.

Por lo que pudimos ver, *Civilization IV* encaja perfectamente en las tendencias actuales del videojuego. Por lo menos en cuestión de ritmo. Para que nos entiendas: las partidas son ahora mucho más rápidas. La idea es facilitar la bienvenida a los novatos. Para ello, el árbol de tecnología se ha flexibilizado. Y la personalización crece, por lo que podrás editar muchos más aspectos del juego.

Completan el festín estratégico más unidades, la llegada de líderes para cada civilización y personajes de mayor importancia (profetas, ingenieros o artistas con sus consecuentes mejoras para tu pueblo), siete religiones que podrás usar para gestionar la felicidad de tus súbditos o ganar oro y crear profetas; opciones políticas como la libertad de expresión, la esclavitud, gobierno hereditario o elecciones democráticas; promociones para las unidades que potenciarán sus puntos fuertes, y más de 70 vídeos. La traca final: escenarios en 3D tan vivos como Ibiza en verano.



Estos simpáticos indígenas te esperan con los brazos abiertos.



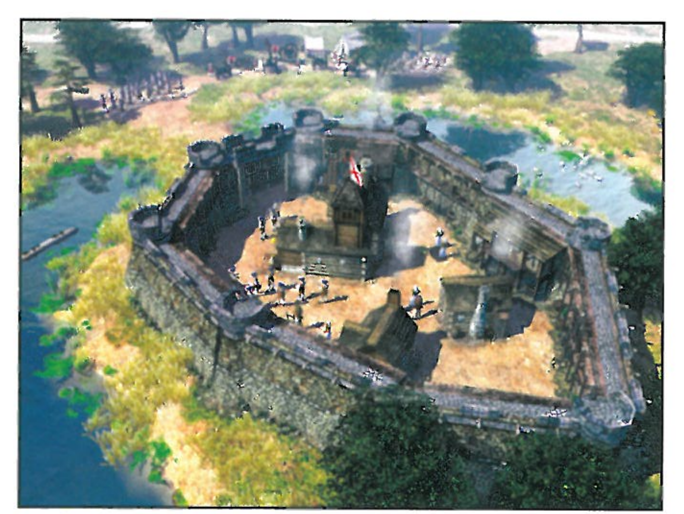
Qué despliegue de riquezas naturales, qué pena que llegue la civilización.



Las partidas serán más ágiles que en anteriores entregas de la saga.



Cuando las fronteras se estrechan, suenan tambores de guerra.



Las batallas en el Nuevo Mundo exigirán toda tu capacidad de planificación en tiempo real.



Como puedes suponer, en el juego habrá choque de culturas. ¿Quién ganará?

Desarrollador: Microsoft Game Studios • Disponible: Noviembre 2005

AGE OF EMPIRES III

Aires renovados

La nueva entrega de *Age of Empires*, la tercera, nos transporta al Nuevo Mundo entre los años 1500 y 1850. Tendrás ocho países para escoger (Inglaterra, Francia, España, Portugal, Alemania, Rusia y Turquía), que se diferenciarán entre sí por aspectos tan importantes como los árboles de tecnología.

Una vez pises suelo americano, tendrás que reunir recursos naturales y administrarlos del mejor modo posible para fundar (y mantener) colonias. Cuando te hayas asentado, podrás establecer alianzas comerciales con otros países. Hasta aquí nada nuevo, excepto por el hecho de jugar en el Nuevo Mundo y lo que ello implica: por un lado, el trato con culturas legendarias, por otro, la rivalidad entre países, y por último, la dependencia del país de origen.

De hecho, un nuevo elemento en la saga es la relación con la metrópoli. Lo que hagas o dejes de hacer te permitirá hacer progresar su capital. A medida que elimines enemigos, conseguirás puntos de experiencia y, cuando alcances determinada cantidad, podrás hacer que tu capital aumente su poder. Además, tu actuación en cada misión te otorgará puntos que podrás utilizar para mejorar el árbol tecnológico de tu capital.

Como es habitual en la saga, en el campo de batalla cada tipo de unidad será especialmente efectiva contra una del enemigo y especialmente vulnerable ante otra. Las tropas sabrán colocarse del modo idóneo según el objetivo y, gracias a las mejoras en la inteligencia artificial, tratarán de aprovechar los flancos siempre que puedan. Para que te hagas una idea de la escala de las batallas, el mismo Bruce Shelley nos confirmó que podrá haber hasta 400 unidades en pantalla simultáneamente.

Los gráficos también sabrán sacarle jugo a las últimas tarjetas gráficas, pero los responsables del proyecto han llamado a la calma: los jugadores con equipos menos potentes no deben preocuparse porque el motor será flexible. Veremos hasta cuánto.

En el apartado multijugador, se ha reescrito totalmente el código del juego. En esta entrega, el máximo número de jugadores online será de ocho, por lo que todas las naciones tendrán su sitio en la misma partida.



Las condiciones meteorológicas serán un factor a tener en cuenta a la hora de trazar tu estrategia.



Convendrá que las murallas de tus asentamientos sean lo más resistentes posible.


La saga abandona en esta entrega las clases de historia para adoptar un marco fantástico.


De momento se conocen dos de las facciones que aparecerán en el juego: los Vincis y los Alim.

Desarrollador: Big Huge Games • Disponible: Primavera 2006



RISE OF NATIONS
RISE OF LEGENDS
Más cerca de la leyenda

Brian Reynolds lo dejó claro desde el principio. *Rise of Legends* será un juego de corte fantástico pero que escapará de orcos, elfos y demás imaginería que Tolkien hizo grande en literatura.

Según el desarrollador, *Rise of Legends* se situará en un mundo imaginario de rutina convulsa en el que la magia y la tecnología malviven día a día. Un conflicto desarrollado en juegos como *Arcanum* y que, al menos estéticamente, ha dado buenos resultados.

Cuando los periodistas le pidieron a Reynolds que fuese más explícito, el padre de la saga se limitó a afirmar que este nuevo capítulo será algo así como *Rise of Nations* situado en un universo paralelo. Y la verdad, es que al menos estéticamente, el juego nos ha impresionado.

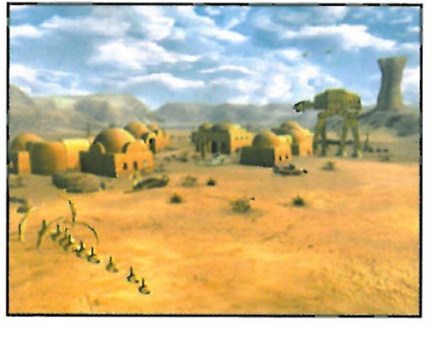
Rise of Legends fascina por su apabullante motor gráfico y también por la genial dirección artística. En contra de lo que viene siendo habitual en el género, aquí no se construye un pueblo edificio por edificio. Más bien te limitas a ir colocando añadidos a la construcción principal. De modo que cuando hayas avanzado en la partida te verás a ti mismo manejando un pueblo que es, en realidad, un mastodonte tecnológico.

Todavía es pronto para conocer detalles sobre la jugabilidad. Según parece, seguirá la línea marcada por el primer capítulo. Fluidez no reñida con la estrategia más compleja. En cuanto a las naciones en liza, Reynolds sólo reveló dos de las cuatro que probablemente se incluirán en el juego final. Una, los Vincis, pueblo de corte tecnológico que se inspira directamente en los diseños salidos de la mente de Leonardo Da Vinci. Resultado: helicópteros, grandes tanques y fuerza de infantería para echarse a temblar. Y otra, la cara opuesta: los Alim, civilización con base en el desierto claramente influenciada por las historias de *Las mil y una Noches*. En otras palabras: unidades con poderes paranormales, dragones e inclusos escorpiones capaces de hacer el trabajo de un tanque. Tiembla.


Los recursos del juego serán el oro y el timonio, que deberás extraer en las minas.

Desarrollador: Petroglyph • **Disponible:** Octubre 2005

STAR WARS
EMPIRE AT WAR
Reválida galáctica



Lucas Arts, acostumbrada a las mieles del éxito, tiene su particular espina clavada con la estrategia. Al parecer, la solución ha llegado con *Empire at War*, el juego llamado a reconciliar a la compañía con el género.

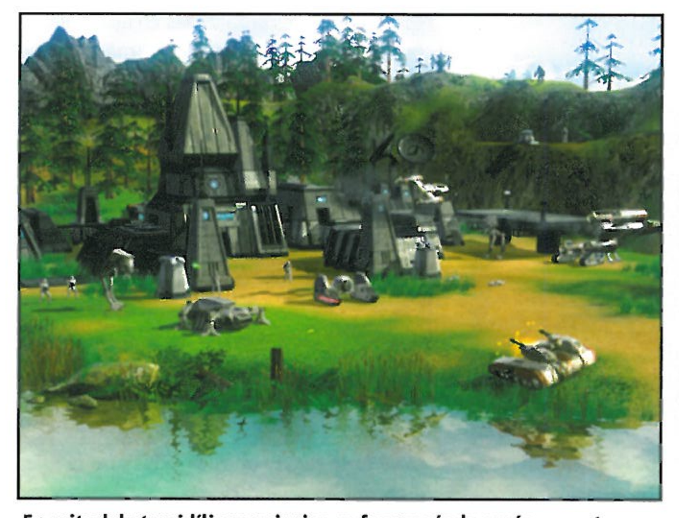
Al menos visualmente, Lucas Arts está realizando un trabajo excelente. Y es que nunca los AT-AT habían lucido mejor.

Situado unos años antes del *Episodio IV*, *Empire at War* vuelve a intentar explotar el filón que tan buenos resultados ha dado a la compañía. Se trata, de nuevo, de que los jugadores vivan en primera persona lo que antes disfrutaron en las pantallas de cine.

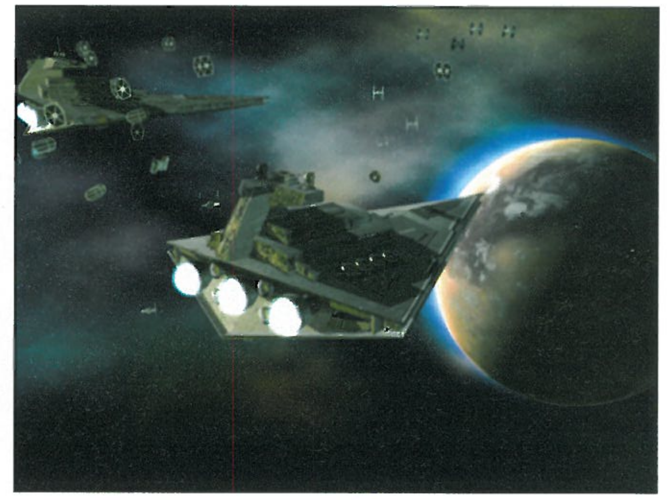
Esta vez te tocará ser testigo de la creación de la Alianza Rebelde y el ascenso de Darth Vader. En tu mano estará alistarte a las filas Rebeldes o a las del Imperio Galáctico. Por lo que hemos visto, las batallas míticas se resuelven con envidiable solvencia.

Empire at War apuesta por la línea actual del género: que cada partida influya en la siguente, de modo que una misión puede variar el desarrollo de lo que viene inmediatamente después.

El modo multijugador, llamado aquí Imperio contra Rebeldes, te permite enfrentarte a ocho rivales. Y la guinda: está confirmada la aparición de los héroes peliculeros. ¿He oído Han Solo?



En mitad de tan idílicos paisajes se fraguarán las más cruentas batallas, así que ve preparándote.



Para George Lucas el espacio exterior sólo puede cubrirse de naves de guerra. El enfrentamiento es inminente.

Desarrollador: Lionhead Studios • **Disponible:** Por confirmar

BLACK & WHITE 2
El señor de las bestias

Aunque no nos mostraron detalles importantes como la evolución de su criatura, Peter Molyneux y Ron Millar dejaron claro a la prensa que la continuación de su juego avanza por muy buen camino. Lo cierto es que no se limitaron a mostrar la potencia del motor gráfico, sino que se centraron en la mecánica de la partida. Y nuestras impresiones han sido muy positivas. Escuchar los pensamientos de los enemigos, asistir a un diseño de construcción de ciudades que influye en el comportamiento de sus habitantes, participar en batallas superpobladas en las que cada soldado tiene un nombre... *Black & White 2* comienza a ser, por fin, una realidad; nada de promesas sin confirmar. Y nosotros encantados.



Black & White 2 **seguirá ofreciéndote una libertad divina para vértelas de todos los colores.**

Desarrollador: Stainless SteelStudios • Disponible: Octubre 2005

RISE AND FALL
CIVILIZATION AT WAR
La hora de los héroes

Estrategia en tiempo real. Casi un centenar de unidades en pantalla. Nombres propios como Alejandro Magno o Julio César. Hasta aquí interesante, pero poco espectacular. ¿Pero qué pensarías si te dijésemos que, en un juego de estrategia, podrás manejar, en tercera persona, a héroes míticos? Seguro que ya te pica más la curiosidad. Pues con la última criatura de Stainless Steel Studios, podrás participar en batallas igualmente míticas. Pero nada de lecciones edulcoradas de historia: batallas sangrientas.



Las tropas enemigas están destrozando tu linea de vanguardia. Con un solo clic te conviertes en Alejandro Magno y a lomos de Bucéfalo cabalgas hacia la punta más avanzada de la escaramuza. Y allí, espada en mano, envías a los dichosos soldados enemigos a reunirse con sus dioses.

Eso es lo que hace diferente a *Rise and Fall*. La conjunción perfecta de acción y estrategia y que incide directamente en el desarrollo de la partida. Porque *Rise and Fall* es un juego repleto de detalles. De todos los colores. A la vista de lo que Stainless mostró en la feria, te esperan sorpresas como batallas marítimas repletas de naves enzarzadas en una violenta confrontación. Pero prometen más. Mucho más. Por ahora, nos ha parecido una delicia en todos los sentidos.



Con formaciones como ésta, el guardián del castillo debería replantearse la situación.



La victoria cuesta muchas vidas y no se escatima en celebraciones.



Si las cosas se ponen mal, puedes recurrir a tu héroe para que solvente la situación.

Desarrollador: SCI
Disponible: Por determinar

Battlestations: Midway

Por fin. Ya podrás revivir las batallas aéreas y navales que condujeron a la Batalla de Midway entre estadounidenses y japoneses en 1942. Estrategia con mucha acción. Y a lo grande. Manejarás aviones, submarinos, acorazados, destructores, aviones y todo tipo de vehículos. ¡Es la guerra!

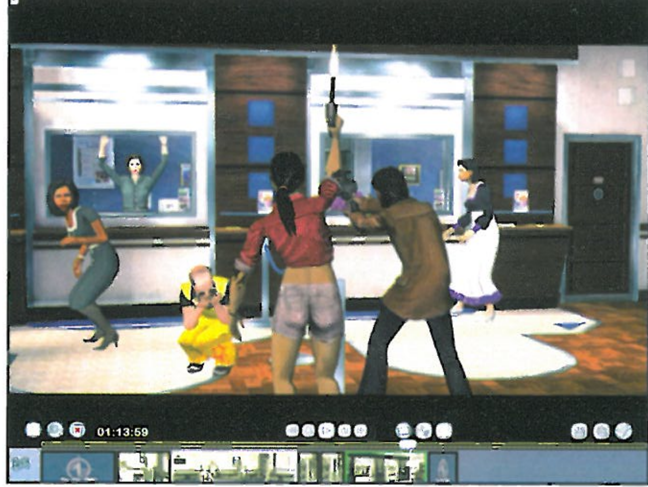


Desarrollador: Lionhead Studios • Disponible: Septiembre 2005

THE MOVIES

Silencio, se rueda

Es un viejo amigo al que ya hemos visitado un puñado de veces. De hecho, es uno de los juegos más prometedores de cuantos verán la luz este año. *The Movies* no seguirá una linea argumental marcada; simplemente te sientas y viajas a lo largo y ancho de la historia del séptimo arte. Esto implica que podrás tomar parte en añejas películas mudas o ver por ti mismo cómo fueron los duros comienzos del cine en color. Y para demostrar que podremos participar en la gestación de todo tipo de films, los diseñadores recurrieron a un genero tan minoritario como el musical. Con las innovaciones, *The Movies* tiene cuerda para rato.

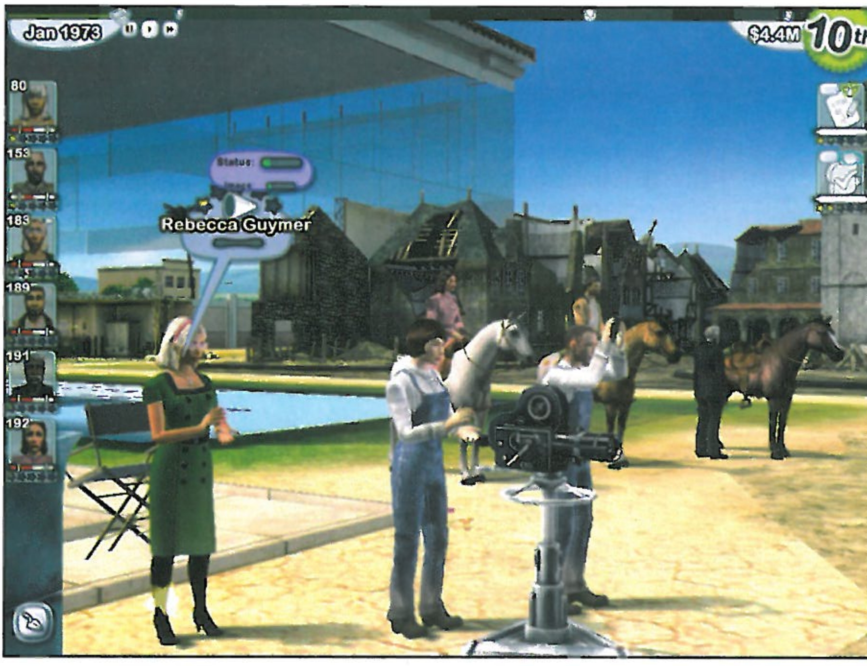


Quizá sientas la tentación de emular a Oliver Stone con su *Asesinos Natos* y darle un buen susto a este Rappel.





Podrás participar en cualquier fase del proceso de creación de la película.



Una peli del oeste de los setenta: seguro que habrá sangre a raudales.

Desarrollador: New World Computer
Disponible: 2006

Heroes of Might & Magic V

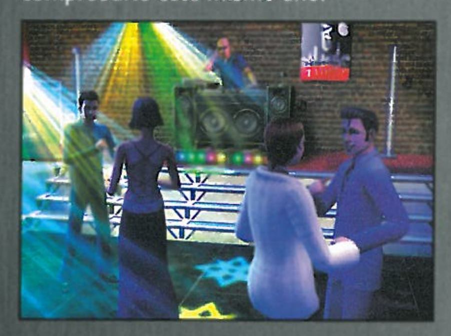
Una saga que se resiste a retirarse. Y para que *Might & Magic* no caiga en el olvido, sus desarrolladores, New World Computer, han hecho lo que tenían que hacer: el salto definitivo a las 3D.



Desarrollador: Maxis
Disponible: Finales 2005

Los Sims 2: Noctámbulos

Segunda expansión de la criaturitas de Will Wright, que esta vez se desenvuelven en los peligros de la noche: la marcha nocturna y las románticas cenas en restaurantes. Tu eliges: salir a bailar o a ligar. ¿O acaso no es lo mismo? Podrás comprobarlo este mismo año.



Desarrollador: Relic
Disponible: Octubre 2005

Warhammer 40.000: Winter Assault

Primera expansión para *Warhammer 40.000*. Como el original, viene firmada por los diseñadores de Relic. Las grandes novedades: más misiones, faltaría más, y una nueva y flamante raza, la Guardia Imperial.



Desarrollador: Funcom • Disponible: Septiembre 2005

DREAMFALL

Sueños hechos realidad



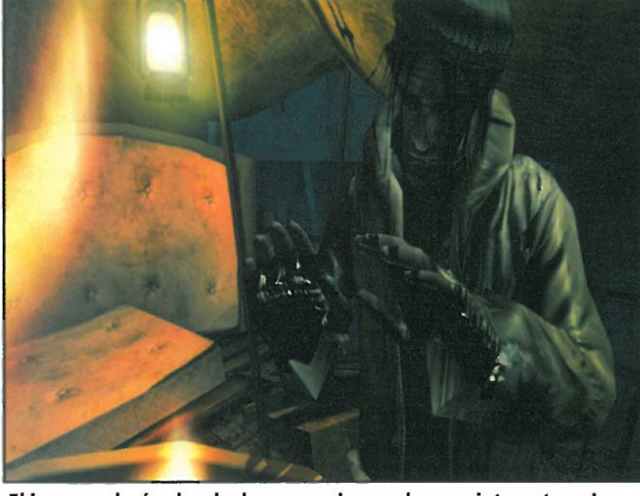
La última vez que lo vimos no tenía voces. Aun así, fue capaz de despertar nuestro interés. Ahora, con los personajes dándole a la sin hueso virtual, la cosa mejora. Y mucho. En realidad, *Dreamfall* no será tan diferente de su hermana pequeña, *The Longest Journey*. De hecho, ambas proponen un tipo de aventura con un desarrollo simétrico. A pesar de que *Dreamfall* parece haber ganado en agilidad con respecto a su predecesor, siguen presentes la genial evolución de los personajes y cantidades kilométricas de diálogos. Incluso el papel protagonista lo ocupa una mujer, Zoe Castillo, que toma el relevo de la trastornada April Ryan.

Dreamfall se encamina con botas de siete leguas hacia la aventura gráfica notable. Los personajes están bien perfilados y la ambientación escapa lo suficiente de lo establecido (aquí África es todo un referente económico para el mundo) como para no convertirse en un clon de la primera parte. Porque a pesar de que la ciudad sigue siendo la misma por la que caminaba April, *Dreamfall* muestra aspectos de la vieja urbe que jamás se habían mostrado.

Lo último de Ragnar Tornquist tiene todos los números para convertirse en la aventura del año. No por la deprimente falta de competencia, sino por méritos propios. Probablemente, un juego con mayúsculas.



Zoe Castillo protagonizará la secuela de *The Longest Journey*.



El juego andará sobrado de personajes con los que interactuar. Los diálogos tendrán mucha miga.

Desarrollador: Crystal Dynamics • Disponible: Por determinar

TOMB RAIDER LEGEND

Lara vuelve a intentarlo



En la nueva entrega de *Tomb Raider* tendrás control sobre la cámara para evitar los problemas de los anteriores.

Lara Croft recupera sus modales. O mejor dicho, los ha adaptado a los tiempos que corren. Desde Crystal Dinamics pretenden traer a la saga toneladas de aire fresco. Aunque es pronto para juzgar, da la sensación de que los diseñadores han ajustado la dificultad. Con una Lara Croft con las miras puestas en *El Príncipe de Persia*, la famosa exploradora, sin embargo, no te atormentará con saltos que debes repetir una y otra vez. La oferta se completa con más movimientos, mapas más grandes y abiertos y más, muchos más vídeos. Lara prometer dar mucha guerra.

Desarrollador: UbiSoft • Disponible: Noviembre 2005

PRINCE OF PERSIA 3
KINDRED BLADES
Un príncipe atormentado

Exultante en su segunda juventud, el príncipe volverá a hacer de las suyas por las calles de una Babilonia tomada por los demonios, claro. Como buen gimnastia irredento que es, nuestro noble personaje lucirá toda una nueva batería de movimientos. Con sus gráciles brincos, el protagonista será capaz de colgarse en paredes provistas de estratégicas cadenas para así balancearse y alcanzar extremos imposibles. Además, dispondrá de una variada gama de macabras sorpresas: decapitaciones, ahorcamientos, enemigos partidos por la mitad... Además, el diseño de la ciudad será ahora mucho menos encorsetado. La sombra de *GTA* ya no es que sea alargada, es que empieza a convertirse en una malla infinita. Ojo, porque podemos estar asistiendo a una generación de juegos post-*GTA*.



Pronto descubrirás que el pasado ha suscitado un oscuro príncipe cuyo espíritu le posee.



Como en anteriores entregas, el apartado visual de *End of Ages* estará muy cuidado.

Desarrollador: UbiSoft
Disponible: Otoño 2005

MYST V
END OF AGES
De principio a fin

Es el capítulo final, el clímax para toda la saga. Un broche de oro que te invita a restaurar el Imperio de los D'ni. *End of Ages* llama la atención por querer romper, a su manera, la tradición de la franquicia. Aunque los diseñadores aseguran que por fin "el mundo de *Myst* vive" (y lo cierto es que detectamos un apartado sonoro mucho más complejo que en anteriores entregas), por lo demás *End of Ages* será *Myst* en estado puro (vista en primera persona, apartado gráfico muy cuidado argumento enrevesado y puzzles delirantes). La fórmula es la misma, para bien y para mal. Así que ya sabes lo que puedes esperar de él: una aventura gráfica de las de toda la vida.

Desarrollador: Griptonite Games
Disponible: Noviembre 2005

Las Crónicas de Narnia

A Clive S. Lewis se le conoce mucho menos que a su íntimo amigo Tolkien. Por eso, para tratar de equilibrar la balanza, Disney prepara un film sobre *Las Crónicas de Narnia*. Y, claro, vendrá acompañado por un videojuego. Dirigido al público más juvenil, en este título habrá lugar para la acción y para la aventura.



Desarrollador: Electronic Arts
Disponible: Noviembre 2005

Harry Potter y el Cáliz de Fuego

El mago de las gafitas se ha hecho mayor y sus aventuras, más tenebrosas. Sus creadores se han puesto las pilas para que esta entrega gane en complejidad y duración a sus predecesoras.



Desarrollador: Headfirst Productions
Disponible: Verano 2006

Call of Cthulhu: Destiny's End

Aunque se desarrolle en la actualidad, por lo que hemos visto en la demo, este juego rinde culto al clásico Lovecraft. Otra vuelta de tuerca al género del terror de supervivencia, con dos personajes que se complementan.



Desarrollador: Flagship Studios • Disponible: 2006

HELLGATE LONDON

Los demonios y el ángel exterminador

Tras abandonar Blizzard, Bill Ropper y otros responsables de joyas como *Diablo* o *Warcraft* fundaron Flagship Studios para embarcarse en su nueva aventura: *Hellgate London*. El juego se desarrollará en un Londres postapocalíptico donde la población no tiene más remedio que habitar los subsuelos. Los templarios vuelven a cobrar protagonismo. Ya predijeron en su día la invasión del averno y, por fortuna, controlan la tecnología necesaria para defender a aquellos que no les hicieron caso.

Hellgate: London ofrecerá rol con un importante componente de acción. Eliges tu personaje, su profesión y su género. Tu misión es derrotar a los invasores diabólicos a través de una capital británica destrozada. A medida que completes misiones y elimines enemigos, podrás personalizar a tu héroe con mejores habilidades.

Los demonios han invadido el planeta y adivina quién deberá enviarlos de vuelta al infierno.

En tu lucha desigual contra los demonios, podrás combinar ataques cuerpo a cuerpo con disparos a distancia. La perspectiva en primera persona y su entorno 3D dotarán al juego del ambiente necesario para recrear un espectáculo de terror.

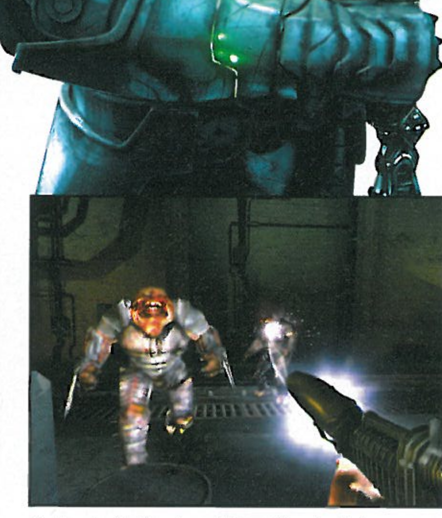
Gráficamente, la ciudad de Londres adquiere un protagonismo inquietante. Tanto en la superficie como en las profundidades del metro más antiguo (y uno de los más extensos) del mundo, tu personaje podrá visitar los restos de edificios y calles representativas de la capital británica. Las ruinas esconden monstruos de toda guisa y peligrosidad. Pero no debes preocuparte demasiado, ya que dispondrás de un extenso equipamiento, que puede ser mejorado a medida que avanzas por los escenarios fantasmagóricos. No sólo hablamos de armas, sino también de armaduras, determinantes en el juego puesto que tendrás que soportar furiosos ataques.

Sus responsables prometen que cada partida será distinta a cualquier otra, ya que enemigos, objetos y misiones cambiarán cada vez que decidas emprender la lucha contra el mal. Por tanto, el juego que todos esperamos con ansiedad promete darnos horas y horas de satisfacción.

Diablo triunfó con una fórmula de éxito similar: era rol, sin duda, pero no sólo rol. De todas maneras, no pienses que te encontrarás con la tercera parte del ya mítico título de Blizzard. De hecho, en este caso hablamos de un juego con vista en primera y tercera persona.



Tendrás más de 100 armas a tu disposición para eliminar a quien se te ponga por delante.



Sobre la fecha de publicación, lo único que nos confirmaron es que no saldrá este año.

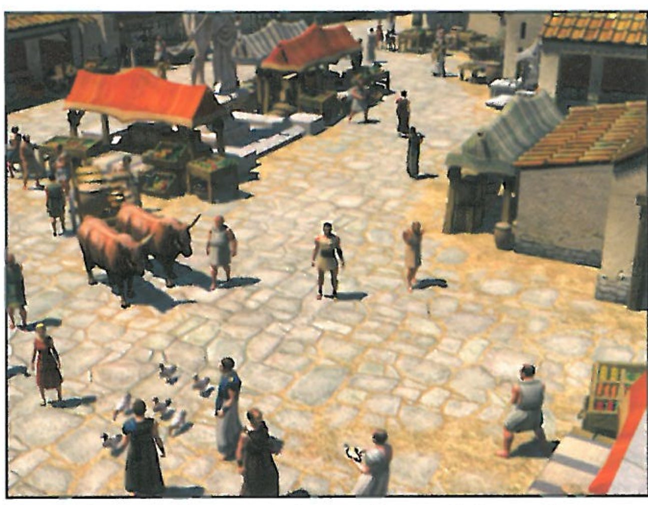
Desarrollador: Iron Lore • Disponible: 2006

TITAN QUEST

Búsqueda de titanes

Sus desarrolladores no pueden ocultarlo. "Somos grandes fans de *Diablo*", afirman. Así las cosas, ya te puedes imaginar el resto. Pero deja que te lo contemos. El juego creado por Iron Lore, un estudio que nació por iniciativa de Brian Sullivan, te llevará a la Grecia y al Egipto de la Antigüedad. Podrás visitar lugares como el Partenón, el laberinto de Knossos, las Pirámides y los Jardines Colgantes de Babilonia, eso sí, bien provisto de armas.

Porque esto es *hack and slash*, que dicen los yankis. Acción disfrazada de rol. O viceversa. Aunque la simple mención de *Diablo* te lleve a pensar en personajes de corte más bien simple, en *Titan Quest* se ha creado un sistema lo suficientemente complejo para que tu guerrero no se parezca a otro. A la vista de lo exhibido en Los Ángeles, da buenos frutos. A pesar de que comienzas con un tipo más bien básico, gracias a la subida de experiencia y posterior reparto de puntos (que se pueden distribuir en una jugosa cantidad de habilidades), el guerrero, por ejemplo, no se limitará a usar su espada, sino que podrá lanzar bolas de fuego o enfrentarse a los malos a golpe de magia. *Diablo*, sí, sin duda, pero sin pasarse.


La cantidad de detalles recreados hará de este título una obra a tener en cuenta.


Confirmado, las chicas son guerreras y, además, mortíferas.


Un héroe también tiene derecho a una vida doméstica.


Caballeros de fortuna y seres de todo pelaje y condición se darán cita en un mismo mundo.

Desarrollador: Gas Powered Games • Disponible: Septiembre 2006

DUNGEON SIEGE II

A espadazo limpio

Está a punto. Lo que nos enseñaron los miembros de Gas Powered Games en Los Ángeles es un juego prácticamente terminado. Y la espina dorsal de esta segunda parte es prácticamente idéntica a la de su predecesor. Rol frenético que le debe, otra vez, todo al *Diablo* de Blizzard. Humanos, elfos, dríades y semigigantes avanzarán por escenarios de increible belleza mientras dan buena cuenta de todo tipo de enemigos. Detalles que nos han impactado: una ingente cantidad de horas de juego (tu personaje en nivel 33 sigue siendo un tirillas) y la posibilidad de llevar contigo mascotas.

Desarrollador: Piranha Bytes • Disponible: Finales 2005

GOTHIC III
Eterna grandeza

Una tierra llena de orcos es el telón de fondo en este nuevo capítulo de una saga enormemente respetada. Como las anteriores entregas, *Gothic III* hará especial hincapié en cargarse cualquier atisbo de linealidad. No sólo en términos de guión, también en lo que se refiere al desarrollo de personajes.

Cincuenta hechizos diferentes e idéntico número de criaturas. *Gothic III* es rol de pedrigrí. Eso sí, en la tercera parte los desarrolladores de Piranha Bytes han suavizado notablemente el sistema de combate para hacerlo mucho más accesible.



Ya lo decía la mamá de Caperucita, cuidado con el bosque. Te encuentras cada cosa...



En opinión de este anciano personaje, el título promete encender pasiones. En la nuestra, también.

Desarrollador: Lionhead Studios • Disponible: Finales 2005

FABLE
THE LOST CHAPTERS
El buen converso

Versión del notable juego para Xbox, *Lost Chapters* te permitirá crear a un aventurero y ver cómo el día a día de su vida virtual va haciendo mella en su mente y en su cuerpo. En su versión para compatibles, *Fable* incluirá un total de nueve regiones completamente nuevas. Además, podrás resolver 16 búsquedas que no aparecían en la versión consolera. La versión PC de *Fable* explotará más el humor. Por ejemplo, podrás ver cómo tu héroe de postín baila flamenco o toca una guitarra imaginaria. ¿Qué pasa? Los héroes también tienen derecho a divertirse.

Desarrollador: CDProjekt • Disponible: Por confirmar

THE WITCHER
Literatura rolera

Uno los juegos que más nos ha sorprendido de la feria. Y eso que llegó sin apenas hacer ruido. Se trata de *The Witcher*, adaptación de las novelas escritas por Andrzej Sapkowski (publicadas en España por Bibliopolis) y que supone el debut de la desarrolladora checa CDProjekt. Impactante en lo visual (utiliza el motor Aurora de *Neverwinter Nights*), se trata de un muy digno heredero de *Baldur's Gate*. Habrá que seguirle la pista... Podríamos estar ante un juego de culto. Esperamos que no se tuerza por el camino.



***The Witcher* recuperará detalles de algunos clásicos del género.**

Desarrollador: JooWood • Disponible: Diciembre 2005

SPELLFORCE II
Rol estratégico


La belleza de las imágenes abrirá el apetito de los buenos roleros.

Fue uno de esos juegos que nadie se esperaba. Y mucho menos sabiendo que mezclaba rol con estrategia en tiempo real, un cóctel muy explotado y que no siempre funciona. Pero a JooWood le salió redonda la primera entrega y no quieren defraudar a nadie con la secuela. *Spellforce II* volverá por sus mismos fueros, sólo que esta vez se han mejorado los gráficos y se han añadido una indecente cantidad de nuevos hechizos. En apariencia, la magia de la primera entrega está asegurada. Habrá tres facciones diferenciadas en el juego, La Alianza de la Luz, Las Hordas del Caos y La Hermandad de la Oscuridad. Como es lógico, cada una contará con sus propias edificaciones, poderes y ruinas. No puede defraudar.


En la guerra vale todo y las cabalazas salen gratis.

Desarrollador: Bethesda Softworks • Disponible: Diciembre 2005

THE ELDER SCROLLS IV
OBLIVION
Un mundo vivo


Oblivion **se llevó el premio al mejor juego de rol de la E3. No coincidimos en la elección, pero está claro que será un gran juego.**

Aunque aspectos técnicos como el nuevo motor gráfico y el que gestiona la física son capaces de quitar el hipo, nos quedamos con otra cosa de *Oblivion*: la interacción con los personajes no jugadores (PNJ). Cada uno de los PNJ que se crucen en tu camino tendrá una opinión diferente sobre tu personaje que puede variar durante la partida. Para bien y para mal. Y la inteligencia artificial que los maneja es capaz de otorgarles un comportamiento tan humano que da miedo. Tan complejo y fascinante como nunca. Sigue la tradición de la saga.

Desarrollador: Sports Interactive • Disponible: Noviembre 2005

FOOTBALL MANAGER 2006

El fútbol es así

Miles Jacobson no dejaba de toser durante nuestra cita. Y aun así, uno era capaz de detectar el entusiasmo en su voz. Con un marcado acento británico y una verborrea imparable, Jacobson fue desgranando punto por punto todas las novedades de este nuevo manager, desde su punto de vista, y dicho con toda la humildad del mundo, créenos, el mejor en su terreno.

Y lo demostró con hechos. De todas las novedades que lucirá esta edición 2006, Jacobson señaló las que mejor aceptación están teniendo. A saber: la interacción con los jugadores descontentos y el nuevo módulo de entrenamiento. Detalles que, según el diseñador, convierten a *Football Manager* en un juego más *cálido* y sobre todo capaz de hacerle sentir al usuario lo importante de su papel.

Detalles técnicos como un motor gráfico actualizado, una interfaz revisada y una base de datos mejorada le permitieron a Jacobson afirmar, sin rubor alguno, que con este nuevo capítulo se halla un paso más cerca del manager perfecto. Esperemos que tenga razón. Al menos su intención es hacerlo más profundo y a la vez más accesible.



El trabajo realizado en la base de datos es impresionante. Sin duda, es el mejor manager en ese aspecto.



Podrás ver qué posiciones se adaptan mejor a las características de cada jugador.

Desarrollador: Gaelco Multimedia • Disponible: Noviembre 2005

PC FÚTBOL 2006

Mejorando lo presente

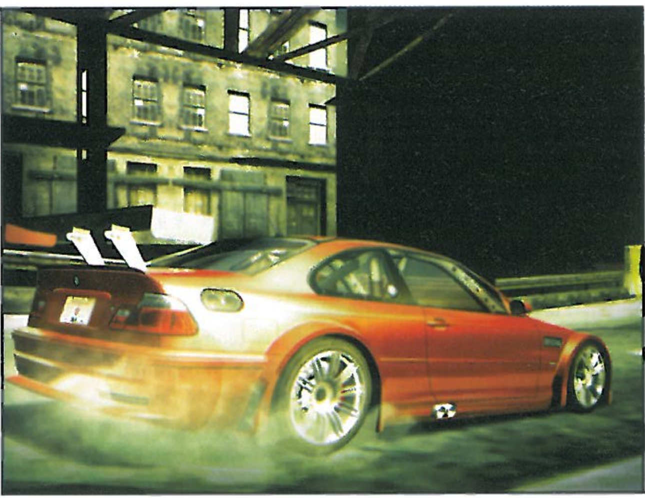
Nos lo dijo el propio Marcos Jourón. Aunque este nuevo *PC Fútbol* está lejos de ser su idea de manager perfecto, al menos sí puede llegar a convertirse en el mejor del mercado. Tras admitir que la nueva edición de la saga tiene mucho que demostrar, Jourón confirmó que este nuevo capítulo supone una vuelta a los orígenes. Así por ejemplo, la interfaz recupera un aspecto similar al de toda la vida. Ahí estarán de nuevo la valoración por estrellas y un mejorado sistema de habilidades. Pero la gran apuesta del juego seguirá siendo el Live Manager que, según Jourón, esta vez ha sido completamente revisado. Una de las muchas novedades que incluye es un sistema de iconos al más puro estilo de *Los Sims* con el que conocer el estado de ánimo de tus jugadores. Porque las estrellas, como los ricos, también lloran.



El nuevo *PC Fútbol* supondrá un cierto retorno a los orígenes de la saga.



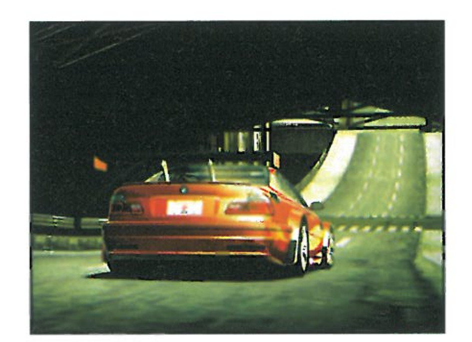
La ambientación cobra mucha importancia en esta nueva entrega de *Need for Speed*.



El modelado de los vehículos será una delicia para los sentidos de cualquier aficionado al automovilismo.

Desarrollador: Electronic Arts • Disponible: Noviembre 2005

NEED FOR SPEED
MOST WANTED
A vueltas con la policía



Electronic Arts todavía no ha sacado su nuevo *Need for Speed*, subtitulado *Most Wanted*, y ya ha organizado diversos torneos sobre el juego. Los primeros arrancaron el 11 de junio en Houston y pronto podrían tener su eco en nuestro país.

El juego, como ya adelantó nuestro jefe de redacción y certicamos en la E3, combinará la emoción de las carreras de coches ilegales con la moda del tuning y la intensidad de las persecuciones policiales. Lo cierto es que este último elemento, las carreras delante de los uniformados, conformará el ingrediente principal de esta entrega. En cualquier caso, Electronic Arts ha procurado dotar a este título de un planteamiento lo suficientemente abierto para no ahogarnos en misiones lineales. De todos maneras, ocho modos de juego deberían bastar a los aficionados.

Por lo visto, tu principal preocupación será labrarte un historial delictivo en condiciones, de modo que la policía te incluya en su lista negra. Suponemos que tan loable objetivo acarreará la consiguiente polémica en todos los países donde salga a la venta.



El contraste entre los barrios suburbiales y tu vehículo es evidente.

Las carreras prometen ser rápidas, muy rápidas, y el conocimiento del entorno, vital, porque de la utilización de los espacios urbanos dependerá tu progresión en el mundo del crimen o el enchironamiento rápido. Para que no te pierdas detalle de lo que sucede a tu alrededor, podrás combinar las distintas vistas disponibles.

Con la nueva entrega de su fructífera franquicia, EA se aparta levemente de sus últimas apuestas claramente enfocadas al universo del tuning, pero todavía encontrarás elementos atractivos de este tipo si te interesa el arte de remodelar coches.

Respecto a su anunciado modo online, poco se sabe, pero estaremos alerta porque las persecuciones en la Red prometen.

Desarrollador: NetDevil • Disponible: Octubre 2005

AUTO ASSAULT

El retorno de *Mad Max*



Utiliza todo tu poder para marcar territorio. Aquí, los intrusos no suelen ser bienvenidos.

En un mundo arrasado después de una guerra apocalíptica, los humanos, mutantes y engendros biomecánicos luchan por su supervivencia. Su principal útil de trabajo: unos peculiares vehículos armados hasta los dientes. El juego te permitirá explorar, dedicarte al pillaje y defenestrar a los enemigos que salgan a tu paso.

Si prefieres no ir por libre, podrás unirte a una facción para controlar mayores extensiones de territorio. Esta asociación también te permitirá batirte con tus adversarios en arenas para demostrar tu poderío y, de paso, mejorar tus habilidades. Además de disponer de un variado elenco de vehículos donde elegir, el juego permitirá su configuración e incluso podrás disponer de más de un vehículo.

Auto Assault dispondrá de un detallado sistema de misiones que permitirán desarrollar a tu personaje. De hecho, sus habilidades le irán permitiendo acceder a nuevas misiones. Tampoco faltarán las grandes arenas en las que montar masivos enfrentamientos.

Los desarrolladores están trabajando en un mundo prácticamente destructible con unos efectos muy realistas gracias al motor físico Havok. Junto a él, un generador de mapas permitirá que el juego se expanda hasta límites insospechados. *Auto Assault* promete ser toda una revelación del género online. Llega el momento de colgar la armadura para subirse a un coche.



La filosofía *Mad Max* trasladada a un universo persistente. La cosa promete.



Desarrollador: Sigil Games Online • Disponible: Primavera 2006

VANGUARD

SAGA OF HEROES

Un mundo de fantasía



No estarás sólo. Otros jugadores se unirán a tí en este largo viaje.

Más rol online en este título que no verá la luz hasta entrado el año próximo. Tras el proyecto se encuentran los desarrolladores de *EverQuest*, así que no será por falta de experiencia. La prueba de ello es que están trabajando a fondo para evitar a los campistas y a los que se limitan a tender emboscadas.

El juego promete un inmenso y fantástico mundo, lleno de criaturas dispuestas a entablar intensas batallas. *Vanguard* se centrará en el desarrollo de los personajes, que podrán asumir diferentes roles. Elige entre el comercio, la diplomacia o, cómo no, la guerra. El mundo te obligará a tomar parte en los acontecimientos que se sucedan. Por ejemplo, podrás viajar en caravanas o embarcarte.



Tu relación con el entorno repercutirá en el desarrollo de tu personaje.



Una tecnourbanita Roma será el escenario de este juego futurista.

Desarrollador: Mythic Entertainment • Disponible: Por determinar

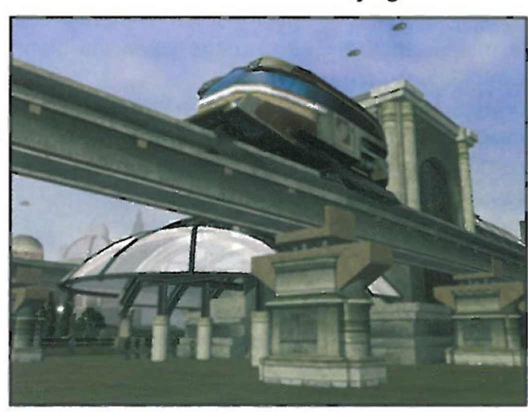
IMPERATOR

La nueva Roma

De la mano de los creadores de *Dark Age of Camelot*, llega este título de acción futurista. El juego revivirá la república romana pero unos años después de nuestra época. Así que prepárate a un look futurista con armas parecidas a las de títulos como *Unreal* o *Doom*.

Lo más destacado de *Imperator* es que los tus decisiones tendrán un impacto real en el personaje. Tanto es así que si te mueves en grupo tus buenas ideas afectarán al resto de colegas. También se ha acentuado la relación del personaje con el entorno.

Habrá personajes no jugadores a los que tendrás que infundir respeto e incluso, si eres lo suficientemente bueno, organizaciones que intentarán reclutarte para sus causas. Los personajes serán de cuatro tipos según su adiestramiento en combate. El sistema de avance se basará en la lucha cuerpo a cuerpo, la lucha a distancia, los conocimientos tecnológicos y una cuarta habilidad todavía por determinar.



El motor del juego se encargará de ir creando eventos para que tu vida sea lo menos sedentaria posible. El juego se basa en un sistema de misiones que pueden desembocar en distintos finales. La ambientación futurista ha hecho que las cuatro razas disponibles sean fruto de manipulaciones genéticas o tecnológicas provocadas por los científicos locos del Imperio. De momento muy poco ha trascendido del juego. Las cosas del Imperio van despacio.

Desarrollador: Destination Games • Disponible: Febrero 2006



Acción y rol se darán la mano en este universo persistente.

TABULA RASA

Un mundo de acción

Un juego que promete altas dosis de acción. De hecho, los desarrolladores andan tras la clave para combinar la acción en primera persona con el rol imprescindible en un mundo persistente. Así que el proyecto es ambicioso. En principio, el planteamiento es simple: dos bandos, alienígenas y humanos, enfrentados. Pero en el juego tus acciones tendrán un impacto real en la evolución de tu facción. Podrás optar por la aventura por libre o por integrarte en un grupo. El objetivo: ser los héroes de la confrontación. Para facilitar la movilidad, el teletransporte será la solución a los peregrinajes a veces demasiado largos en los juegos online. *Tabula Rasa* pretende introducir en los mundos persistentes la acción desenfrenada, algo que invitará a muchos jugadores a explorar este género.

Desarrollador: Funcom • Disponible: 2006

AGE OF CONAN
HYBORIAN ADVENTURES
Algo bárbaro



Algunas escenas no admiten dudas: un juego bestial en todos los sentidos. Perderás la cabeza por él.

Sumérgete en un fantástico mundo plagado de civilizaciones perdidas, dioses y criaturas sumidos en el caos. Los bárbaros, liderados por Conan, han derrocado al rey de Aquilonia y han sumido al reino en una era oscura regentada por el caos y la violencia. *Age of Conan* es un juego que mezclará rol y acción con dos estructuras muy evidenciadas. Por un lado la opción para un solo jugador, en la que podrás desarrollar a tu personaje. Por otro, la multijugador, que te permitirá acceder a brutales combates contra el resto de usuarios.

El título contemplará épicos enfrentamientos cuerpo a cuerpo y el asalto a castillos con maquinaria de guerra. El juego se ha ambientado en el reino de Hyboria, lugar en el que transcurren las aventuras de Conan. Sus gráficos apuntan a ser de lo mejor en el rol online y, además, promete soporte para sonido 7.1. Todo un despliegue de medios para hacer de este título una referencia en el género.



Cuando pruebes el acero de esta dama, se te quitará el sexismo.

Desarrollador: Turbine Inc. • Disponible: Finales 2005

D&D ONLINE
STORMREACH
Sin lápiz ni papel



Aunque no lo parezca, en los combates no sólo te deberás centrar en repartir mamporros a diestro y siniestro.

Un juego online basado en la licencia de Wizards of the Coast. Los desarrolladores están trabajando para que el juego se acerque al clásico de lápiz y papel. De este modo podrás aliarte con otros jugadores para crear aventuras propias. En los combates no valdrá sólo la fuerza bruta, también tendrás que planear una estrategia. La aventura transcurrirá en la concurrida ciudad de Stormreach, una ciudad fronteriza llena de personajes controlados por la inteligencia artificial y por otros jugadores. Un título que pretende cautivar tanto a fans de *Dungeons & Dragons* como a adictos a los mundos persistentes.

ACCIÓN ESTRATEGIA AVENTURAS ROL CARRERAS DEPORTES ONLINE

Desarrollador: Turbine Inc. • Disponible: 2006

THE LORD OF THE RINGS ONLINE
SHADOWS OF ANGMAR
Anillos en red

La obra de Tolkien no podía quedarse sin mundo persistente. El juego te sumergirá en la fantasiosa Tierra Media, en la que podrás jugar tanto en modo solitario como acompañado por otros jugadores. De hecho, podrás emular las andanzas de la Comunidad del Anillo en su peregrinaje para destruir la endiablada joya. No faltarán las huestes de Sauron para impedir que alcances el objetivo.

Uno de los elementos atractivos del juego serán los escenarios. Podrás visitar parajes descritos en el libro y plasmados también en la película como Rivendel. Las razas disponibles para el jugador serán las gentes libres de la Tierra Media, así que olvídate de los orcos y de los caballeros negros.



Atardeceres como éstos deberían invitar a la relajación y al descanso, no a la guerra.



Dark Age of Camelot continúa ampliándose a buen ritmo. Este año aparecerá la cuarta expansión.

Desarrollador: Mythic Entertainment • Disponible: Finales 2005

DARK AGE OF CAMELOT
DARKNESS RISING
Tiempos oscuros

Dark Age of Camelot es un juego consagrado, aunque ha desembarcado hace poco en nuestro país. Cuenta ya con tres expansiones y el equipo de desarrollo trabaja en la cuarta, que debería estar lista a finales de año. Con esta dilatada trayectoria a sus espaldas, los desarrolladores están trabajando a fondo para ofrecer nuevos contenidos y mejoras en el sistema de juego. La nueva entrega se basará en intrigas palaciegas que envolverán a tu reino, provocadas por los descontentos dispuestos a la rebelión. Para conseguir los objetivos, podrás crear grupos de hasta ocho miembros y así hacerlo más llevadero. Como premio gordo: poderosos personajes de gran nivel.

Desarrollador: Cryptic Studios
Disponible: Finales 2005

City of Villains

Una expansión para *City of Heroes* en la que los protagonistas serán villanos. En las islas Rogue, podrás desarrollar tus organizaciones secretas y deberás mantenerte invisible para los héroes, tus principales rivales. Tu objetivo, cómo no, imponer el reino del terror.



Desarrollador: Sony Online
Disponible: Diciembre 2005

Everquest II: Desert of Flames

El universo *Everquest II* se expande. La aventura se centrará en la ciudad de Maj'dul. Su ubicación, el desierto, y sus habitantes, bandidos. Permitirá acceder a escenarios más amplios y atacar a personajes del juego.



Desarrollador: Sony Online
Disponible: Junio 2005

Star Wars Galaxies: Rage of the Wookies

En esta expansión se implementan todas las correcciones del juego que han ido apareciendo. Además, dispondrás de un nuevo planeta: Kashyyyk, en el que encontrarás nuevos personajes y criaturas.



GÉNERO: Aventuras • **DESARROLLADOR:** Quantic Dream • **EDITOR:** Atari • **DISPONIBLE:** Septiembre

FAHRENHEIT

El mundo no lo mueven los cobardes, y si de algo no se les puede tachar al equipo de **Quantic Dream** es de serlo. El reto que **se han propuesto** es **revolucionar el género** de aventuras **con** savia nueva y su fruto es lo más parecido a **una experiencia cinematográfica interactiva**.

POR S. SÁNCHEZ

La escalofriante, impactante y misteriosa escena introductoria dota a *Fahrenheit* del mejor sabor a thriller. Desde un primer momento descubrirás que no estás ante un juego típico, sino que tendrás que emplearte a fondo para adaptarte a su sistema de juego y, sobre todo, ir a contrarreloj en todo momento. Y es que en *Fahrenheit* el tiempo vuela, por lo que se te exige que tomes rápidas decisiones. Pero no te amilanes, ya que entre otras muchas virtudes *Fahrenheit* será un juego permisivo en cuanto a las decisiones que tomes, las cuales influirán plenamente en el argumento para desembocar en alguno de los múltiples finales.

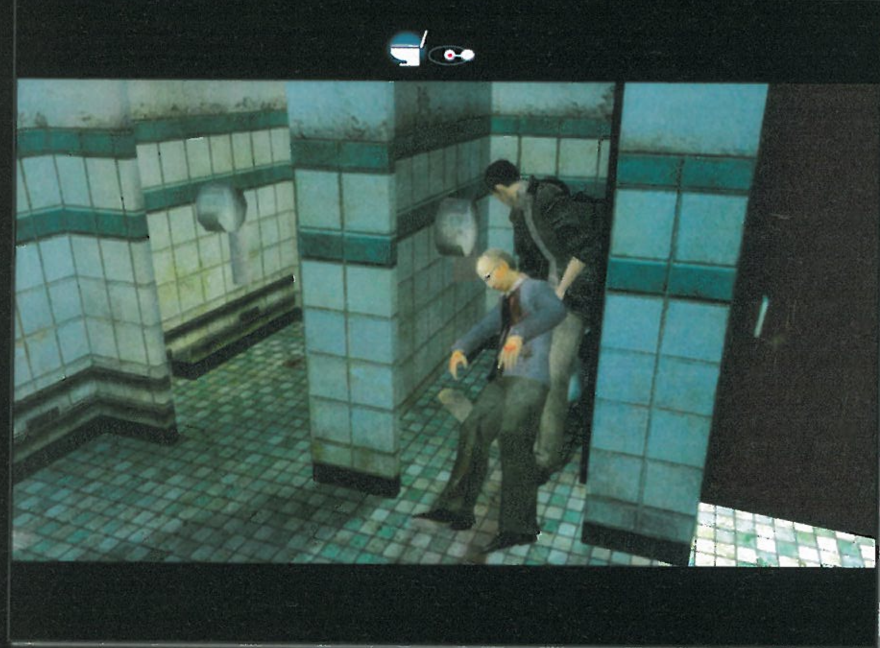


Secreto de sumario

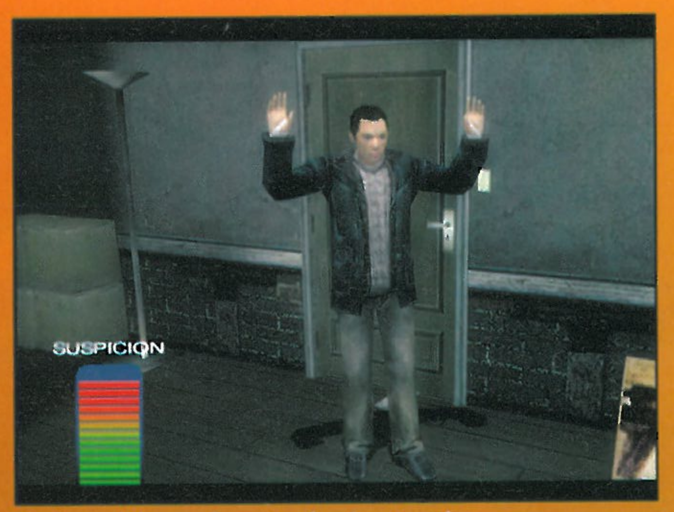
Cualquier cosa que se diga sobre este juego puede restarle parte de su encanto ya que el argumento es sumamente importante, así que lo mejor será describirlo poniendo como ejemplo los primeros momentos del juego, que son representativos de lo que te encontrarás a lo largo de la aventura.

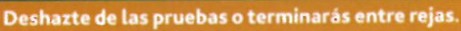
En primer lugar debes saber que vas a tener la oportunidad de jugar con varios personajes a modo de protagonista, pero uno de ellos, Lucas Kane, será la estrella principal. El pobre Lucas es un joven neoyorquino cualquiera que un buen día, oculto tras la puerta del baño de un bar, descubre que está poseído. Consciente en todo momento de lo que pasa, no podrá evitar atacar a un hombre que entra en el servicio y asesinarlo con un cuchillo. Una vez consumado el crimen, Lucas despierta de su trance y es cuando el jugador toma el control.

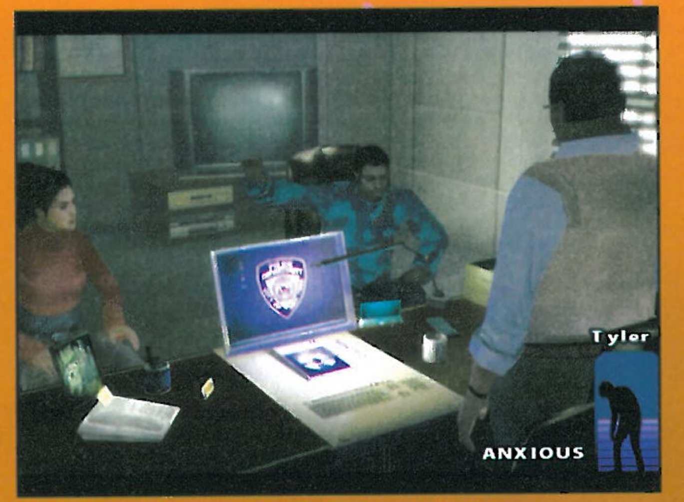
Así es como el juego te dará la bienvenida a una nueva experiencia en forma de videojuego que se convierte directamente en lo que podría ser una película de terror con la única diferencia que serás tú quien deba decidir qué hacer en todo momento. Llegados



Ocultar un cadáver no es tan fácil cuando te pisan los talones.




Deshazte de las pruebas o terminarás entre rejas.



Deberás controlar en todo momento el estado anímico.

a este punto las posibilidades serán prácticamente tantas como reacciones puede tener un ser humano dadas las circunstancias.

Tengamos en cuenta también que el juego utilizará un sistema de pantalla partida para mostrarte en determinados momentos otros puntos de interés que normalmente servirán para advertirte de alguna amenaza, lo cual te presionará para que no te quedes de brazos cruzados. En este caso se trata de un policía que está tomando su café en el bar y que pasado cierto tiempo hará una visita al servicio. De no hacer nada, te pillará con las manos en la masa y deberás volver a empezar.

Las acciones que hagas y las que no hagas afectarán a un medidor que refleja el estado de tu salud mental

Pero si el miedo no te paraliza, puedes empezar por ocultar el cuerpo, lavar los rastros de sangre del suelo y de tu cuerpo y esconder el cuchillo. Para hacer todo esto el juego se sirve de un sistema de interacción intuitivo (no existe inventario, sino que todo lo necesario estará en el lugar donde te encuentres). Al aproximarte a un objeto susceptible de ser utilizado, aparecerá un icono que te indica de qué forma debes mover el ratón para usarlo.

De todas formas, ya avanzamos que de no cambiar el sistema de control, será más que recomendable jugar a *Fahrenheit* con un pad, porque, además de los movimientos de ratón, en determinados momentos deberás usar combinaciones de teclado que pueden resultar bastante liosas. Hay que mencionar también que las acciones que hagas y las que no hagas afectarán a un medidor que refleja el estado de tu salud mental. Si no quieres perder la cabeza, más te vale cumplir con un mínimo de objetivos para seguir adelante.

Elige tu propia aventura

Una vez hayas limpiado el rastro del delito o parte de él, es cuestión de tiempo que encuentren el cuerpo, así que deberás salir del bar tratando de no levantar sospechas. De nuevo puedes hacerlo como quieras, saliendo corriendo por la puerta trasera, lo cual ya te convertirá inmediatamente en el principal sospechoso del crimen, o bien puedes tomártelo con sangre fría llegando a utilizar el teléfono público o pagar tu cuenta para salir por la puerta principal.

Las combinaciones son muchas y una forma rápida de entender cómo pueden llegar a influir en el juego es pensando en la siguiente escena del juego. En ella conoces a los otros dos protagonistas con los que podrás jugar, los policías Carla Valenti y Tyler. Serán los encargados de llevar el caso, con lo que el juego es aún más fascinante al controlar dos puntos de vista tan distintos y relacionados entre sí.

SI YO FUERA TÚ

Durante el juego tendrás acceso a varios personajes bien distintos entre sí. Su personalidad se verá claramente reflejada en sus comentarios y en las reacciones de cada uno. Pero para irlos conociendo antes de estrenarte en su piel, aquí tienes una breve descripción.

LUCAS KANE

El treintañero Lucas Kane ve cómo su vida cambia radicalmente tras cometer un homicidio en un bar de Brooklyn. Sus recuerdos durante el estado de trance le hacen pensar que ha sido víctima de algún extraño ritual. Perseguido por la policía, tratará de descubrir quién está detrás del maleficio con la ayuda de sus recién adquiridos poderes sobrenaturales.

CARLA VALENTI

Detective de la policía de Nueva York durante cinco años, está a cargo de la investigación del crimen cometido por Lucas. Es una mujer intuitiva y pronto se dará cuenta de que no está ante un caso cualquiera, sino que deberá abrir su mente para juntar las piezas del puzzle y encontrar al instigador de los asesinatos que se irán cometiendo.

TYLER MILES

Nacido en el Bronx, decidió unirse a la policía el día en que una banda acabó con la vida de su hermano en un tiroteo. Se trata de un tipo con un gran sentido del humor y un ferviente seguidor de la moda setentera. Su novia Samantha jugará un importante papel, ya que se convertirá en una de sus principales preocupaciones durante el juego.


Fahrenheit **ofrece una gran libertad de acción al jugador.**



El hermano de Lucas te podrá ofrecer algo más que ayuda espiritual.



El sistema de ventana múltiple puede que te recuerde a la serie *24 horas*.

Al llegar al bar, podrás elegir cuál de los dos policías controlas, teniendo en cuenta que cada uno de ellos tendrá acceso a una serie de acciones que al otro le quedan vetadas. Además, debes tener en cuenta que alguna de las acciones de uno de ellos abra nuevas posibilidades de actuación al otro. Tras interrogar a los testigos, entrarás con ambos policías en el servicio para examinar la escena del crimen. Cuantas menos pruebas hayas dejado al principio, más les complicarás el trabajo, y éste es precisamente el tipo de relación que más adelante puede llevarte a giros inesperados en el guión.



Yo diría que Carla me recuerda a alguien de *Half-Life 2*... Serán imaginaciones mías.



El juego incluye una gran variedad de situaciones. No es un título al uso.

Acción con calzador

Por si fuera poco, *Fahrenheit* contará también con momentos de acción. Para superar estas situaciones con éxito deberás repetir determinadas combinaciones de teclas que deben ser pulsadas en el orden correcto.

Por lo que hemos visto, no estamos seguros de que estas escenas acaben de cuajar bien en el conjunto. De hecho, el juego no se resentiría si se decidiera prescindir de ellas. A priori *Fahrenheit* ya es suficientemente atractivo e innovador como para captar la atención del jugador sin necesidad de momentos trepidantes que se resuelven mediante un rudimentario sistema de control. Ojalá nos equivoquemos y sea el complemento ideal para un juego que está llamado a crear escuela.



Cuando se acerca la pasma es el momento de darse el piro.

Lo esencial

A SEGUIR... El innovador concepto de juego, que te convertirá en protagonista de un thriller muy cinematográfico, y el sistema de múltiples ventanas.

A MEJORAR... El sistema de control para PC mediante teclado y ratón está por pulir. Además, las escenas de acción interactivas quedan algo descafeinadas.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Ascaron • **EDITOR:** FX Interactive • **DISPONIBLE:** Julio

PORT ROYALE 2

Imperio y piratas

El Caribe de los aventureros ha generado básicamente dos tipos de personajes: los **forajidos y** los **usureros**. Mientras los primeros se dedican al **saqueo**, los otros… también. Es cuestión de **elegir**: ¿**Pirata** aguerrido **o comerciante** rastrero?

POR A. SALAS

La fórmula que ofrecía *Port Royale* no era revolucionaria, pero la forma de plasmarla, su cuidado entorno gráfico y el toque especial de Ascaron lo convirtieron en un juego digno de atención. Aun con todo, en nuestro país pasó bastante desapercibido. Nada que ver con la carrera comercial de *Patrician III*, el siguiente trabajo de Ascaron, que logró enquistarse en la lista de los más vendidos durante muchas semanas.

Más allá de su dispar carrera comercial, ambos títulos compartían una característica básica: la complejidad. No son juegos de digestión ligera, por lo que a más de un jugador se le atragantaron. Y éste es uno de los puntos que va a corregir *Port Royale 2: Imperio y Piratas*. Lo mejor es que pretende hacerlo sin que ello suponga una pérdida de riqueza.

"Tú peleas como una vaca", dijo el pirata antes de morir. ¿O eso era en otro juego?



Qué tiempos aquellos, qué imperios tan poderosos y saqueadores.

QUÉ HAY DE NUEVO

En *Port Royale 2* el comercio seguirá siendo importante, pero esta vez se ha querido equilibrar mucho más la balanza con los otros dos aspectos básicos: la guerra y la aventura. El objetivo es que el jugador goce de una mayor libertad de movimientos en todo momento, ayudado por la automatización de los procesos más tediosos.

Un ejemplo que lo ilustra a la perfección es el de las rutas comerciales. Sin duda, éste era uno de los elementos de la primera entrega que más aceleraron el consumo de aspirinas, ya que su configuración y puesta en marcha no siempre se saldaba con buenos resultados y a veces obligaba al jugador a descuidar otros aspectos. Ahora, en cambio, montar una ruta comercial será tan sencillo como abrir un mapa, hacer clic en las ciudades por las que quieres que pase tu convoy y dejar que su capitán haga el resto.

Por si eso fuera poco, los bienes con los que podrás comerciar están ahora



Ingleses contra piratas. ¿De qué parte piensas ponerte?





No todo va a ser navegar, en tierra firme también te aguardarán recompensas.



Es lo que tienen los cañones, que lo ponen todo perdido.



Los gráficos tienen mejor aspecto que en la anterior entrega.



Según la zona en la que estés, podrás llegar a ver el fondo marino.

clasificados por grupos (bienes coloniales, productos de primera necesidad, etc.) y no como mercancías sueltas. Además, los flujos de producción y la demanda serán los mismos en una determinada zona, así que te ahorrarás visitar ciudad por ciudad.

También se han mejorado las batallas navales. En *Port Royale*, era casi imposible dirigir todos los barcos al mismo tiempo durante el enfrentamiento, especialmente cuando controlabas más de dos. Para facilitarte la tarea, se ha rediseñado el sistema de batallas de modo que empezarás controlando uno solo de tus barcos, mientras que el enemigo tendrá a todas sus unidades en pantalla. Dicho así, puede sonar extraño y quizás pienses que no tienes ninguna posibilidad de ganar, pero, después de verlo con nuestros propios ojos, te aseguramos que no te quedarás en desventaja. Es más, podrás reforzarte con un segundo navío en el momento que desees.

La edición española del juego contará con una campaña exclusiva llamada Imperio y Piratas

AQUELLAS RICAS COLONIAS

Otro detalle novedoso que potenciará la variedad en el sistema de juego son los duelos. No se trata de una parte vital de *Port Royale 2*, y no se entablarán muy a menudo, pero en ocasiones especiales (la captura de la ciudad de un gobernador, el asalto a una guarida pirata, etc.) podrás participar en una lucha de espadachines. Cual Errol Flynn, deberás blandir tu acero contra el líder de la facción a la que hayas atacado y derrotarle si quieres finalizar con éxito el asalto.

Port Royale 2 estará totalmente doblado y traducido al castellano. Además, la edición española contará con una campaña exclusiva, llamada Imperio y Piratas, en la que, bajo bandera española, deberás recuperar la hegemonía del Imperio reconquistando las colonias perdidas. Ve colocándote el parche, que el juego zarpará en breve.

DEFIENDE TU BANDERA

A no ser que quieras dedicarte al saqueo por libre, en *Port Royale 2* deberás aliarte con alguna de las cuatro naciones que luchan por obtener la hegemonía comercial y militar en las costas del Caribe.

ESPAÑA

Parte con una clara ventaja general, por eso el resto de potencias coloniales harán lo posible por desbancarla de su posición privilegiada.





INGLATERRA

Los ingleses no sólo cuentan con una flota poderosa, sino que además contratarán a corsarios a sueldo de la Corona para saquear y hundir los barcos enemigos.

FRANCIA

Otra potencia a tener en cuenta que centrará sus esfuerzos en colonizar las actuales costas de Florida... y quién sabe cuántos territorios más.



HOLANDA

Quizá la más infravalorada de las potencias coloniales, pero no por eso la más endeble. Su armada es lo suficientemente poderosa para hacer frente a cualquier rival.

LO ESENCIAL

A SEGUIR... Una mayor jugabilidad y un control más sencillo (sin perder ingredientes en el camino) pueden hacer de la secuela de *Port Royale* un juego más asequible y entretenido.

A MEJORAR... La traducción al castellano aún no se ha implementado, pero, siendo un juego de FX Interactive, sería muy extraño que esto no estuviera bien resuelto en la versión final.



ESTE MES...

DIARIO DE A BORDO

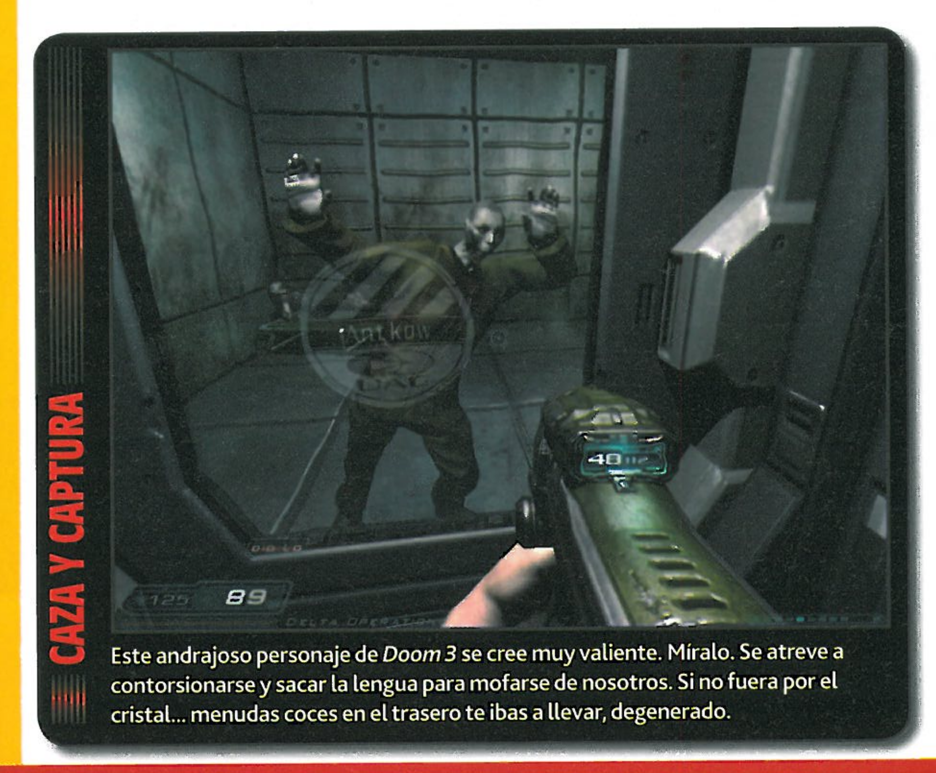
23 DE MAYO: Lunes y la redacción vacía. En teoría, el inefable Navarrete se recupera del viaje a la E3. Pero acude a la redacción para hojear la revista con un gran rotulador rojo en la mano. Tiembla. Dicen que le han visto hacer tachones en el staff.

27 DE MAYO: La paz y el sosiego han vuelto a la vida de los currantes de *PC Life*. Es viernes y Campano nos ha mandado recuerdos desde el Festimad. La verdad es que nadie le ha entendido nada. Sería la música. Mientras comparamos bronceados, nos dan el susto del mes: cerramos el 13.

6 DE JUNIO: A estas alturas, la redacción parece la M-30. Colaboradores en busca y captura, un proveedor que reclama la pantalla enorme de Font, el "sustituto" Navarro que pide clemencia al inefable Navarrete... Nada, que cerramos el 13. Suerte que no cae en viernes.

11 DE JUNIO: Ante el escaqueo general, Roca se crece. El tío reparte revistas a diestro y siniestro en el Salón del Cómic de Barcelona hasta agotarlas. Algunos protestan airados porque no incluyen bocadillos. Roca insiste en que tendrían que darse con un canto en los dientes.

13 DE JUNIO: Llegó la fecha y no hemos cerrado. Si lees esto es que ha habido final... ¿Feliz? Lo dudamos. Campano habla de un festival de heavy. De repente se calla. La vena de Navarrete se hincha (y nosotros a teclear con furia, como si fuéramos a llegar al cierre).



CAZA Y CAPTURA

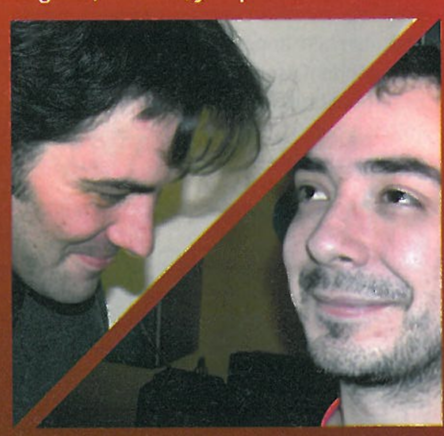
Este andrajoso personaje de *Doom 3* se cree muy valiente. Míralo. Se atreve a contorsionarse y sacar la lengua para mofarse de nosotros. Si no fuera por el cristal... menudas coces en el trasero te ibas a llevar, degenerado.

JUGADORES NATOS

E. ARTIGAS ➤ Un hombre justo: si un simulador no cumple con los mínimos exigibles, él lo dice, y en paz.

J. FONT ➤ Un militar en la reserva que en su día sentó cátedra como estratega. Ahora se dedica sobre todo a carreras y hardware.

M. GONZÁLEZ ➤ Nos lo recomendaron en una convención de *friquis*, y sí, resulta que el tipo se defiende. Analista implacable.







J. J. CID ➤ No le hablen de rol, que pierde el mundo de vista. Últimamente anda enredado entre galaxias y vampiros.

O. GARCIA ➤ Sirve de intérprete a los discursos de Bush., es profesor universitario y analiza juegos de vez en cuando.

M. A. GONZÁLEZ "GADGET" ➤ Piloto profesional (créetelo) y experto digamos que mundial en simulación de vuelo.

LUJO ASIÁTICO

Pongamos que vas de compras y corres serio riesgo de perderte en el laberinto de las novedades. No sufras, te damos una brújula infalible: doce juegos por los que puedes apostar sin dudarlo. Los mejores.

ACCIÓN



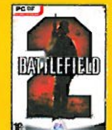
GTA: SAN ANDREAS
Precio: 49,99 €
Editor: Take Two

Diversión en estado puro, una bofetada a los juegos lineales.
www.rockstargames.com/sanandreas



HALF-LIFE 2
Precio: 54,95 €
Editor: Vivendi Universal

Un juego irrepetible, una cumbre tecnológica y creativa.
www.half-life2.com



BATTLEFIELD 2
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts

Batallas multitudinarias muy adictivas y gráficos de escándalo.
www.eagames.com

ESTRATEGIA



LOS SIMS 2
Precio: 59,95 €
Editor: Electronic Arts

Se vende bien y se juega aún mejor. La cumbre de la simulación social.
www.thesims2.com



ESDLA: LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts

Orcos, anillos y estrategias avanzadas en un entorno mágico.
www.eagames.com



ROME: TOTAL WAR
Precio: 49,95 €
Editor: Activision

La mejor entrega hasta la fecha de la espléndida serie *Total War*.
www.totalwar.com

AVENTURAS



PRINCE OF PERSIA: EL ALMA DEL GUERRERO
Precio: 44,95 €
Editor: Ubisoft

Un príncipe más maduro y sombrío en una gran aventura.
www.princeofpersiagame.com

ROL



CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II
Precio: 49,95 €
Editor: LucasArts

La nueva entrega de la saga de rol galáctico por excelencia.
www.lucasarts.com

DEPORTES



TOP SPIN
Precio: 49,95 €
Editor: Atari

A raquetazo limpio con el juego de tenis que sigue cortando el bacalao.
www.pamdev.com

CARRERAS



NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts

Tuning de élite en carreras urbanas semiclandestinas.
www.eagames.com

SIMULACIÓN



PACIFIC FIGHTERS
Precio: 19,95 €
Editor: Ubisoft

Se siente y se vuela como si fuese real. Simulación en estado puro.
www.pacific-fighters.com

PLATAFORMAS



RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC
Precio: 9,95 €
Editor: Ubisoft

Saltos, cabriolas y fantasía a un precio poco menos que imbatible.
www.rayman3.com

CÓMO DAMOS LA NOTA



¿El juego perfecto? Busque bajo este número. Si lo encuentra, juéguelo sin descanso.



Excepcional. Toda una obra maestra del software lúdico. Imprescindible para cualquier jugador.



Muy, muy bueno. Compra de lo más recomendable. Un título casi redondo.



Bueno de verdad. Puede tener algún defecto, pero las medianías ni sueñan con una nota así.



Bueno, sin más. Aconsejable, aunque no se excede en virtudes.



Aceptable. Cumple los mínimos exigibles, así que tal vez merezca una oportunidad.



Flojito. Los hemos visto mejores. Existen muchas otras opciones para disfrutar de tu tiempo libre.



Muy flojo. Mejor mantente alejado no sea que empieces a perder tu interés en el PC.



Deplorable. Indigno de creadores que se precien de serlo. Allá cada cual con su conciencia...

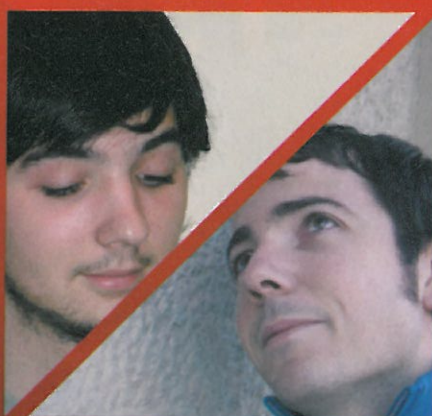
Punible. Parece mentira que alguien haga bodrios semejantes.

X. PITA ➤ Un tipo tranquilo que juega sin descanso a todo lo que se le cruza, ya sea estrategia, acción o rol.



G. MASNOU ➤ No hay aventura que desconozca. Además, no duda en compartir su abrumadora cultura videojueguil.

X. ROBLES ➤ Es joven, pero tiene madera. El hombre se defiende con juegos de deportes, rol, acción... De todo un poco.



J. RIPOLL ➤ Redactor de ida y vuelta, Ripoll se dedica al cine y sus quehaceres, aunque de vez en cuando echa una mano.

S. SÁNCHEZ ➤ Un jugón de pro, enamorado de la acción trepidante y los juegos on line. Bueno, de hecho, no le hace ascos a casi nada.

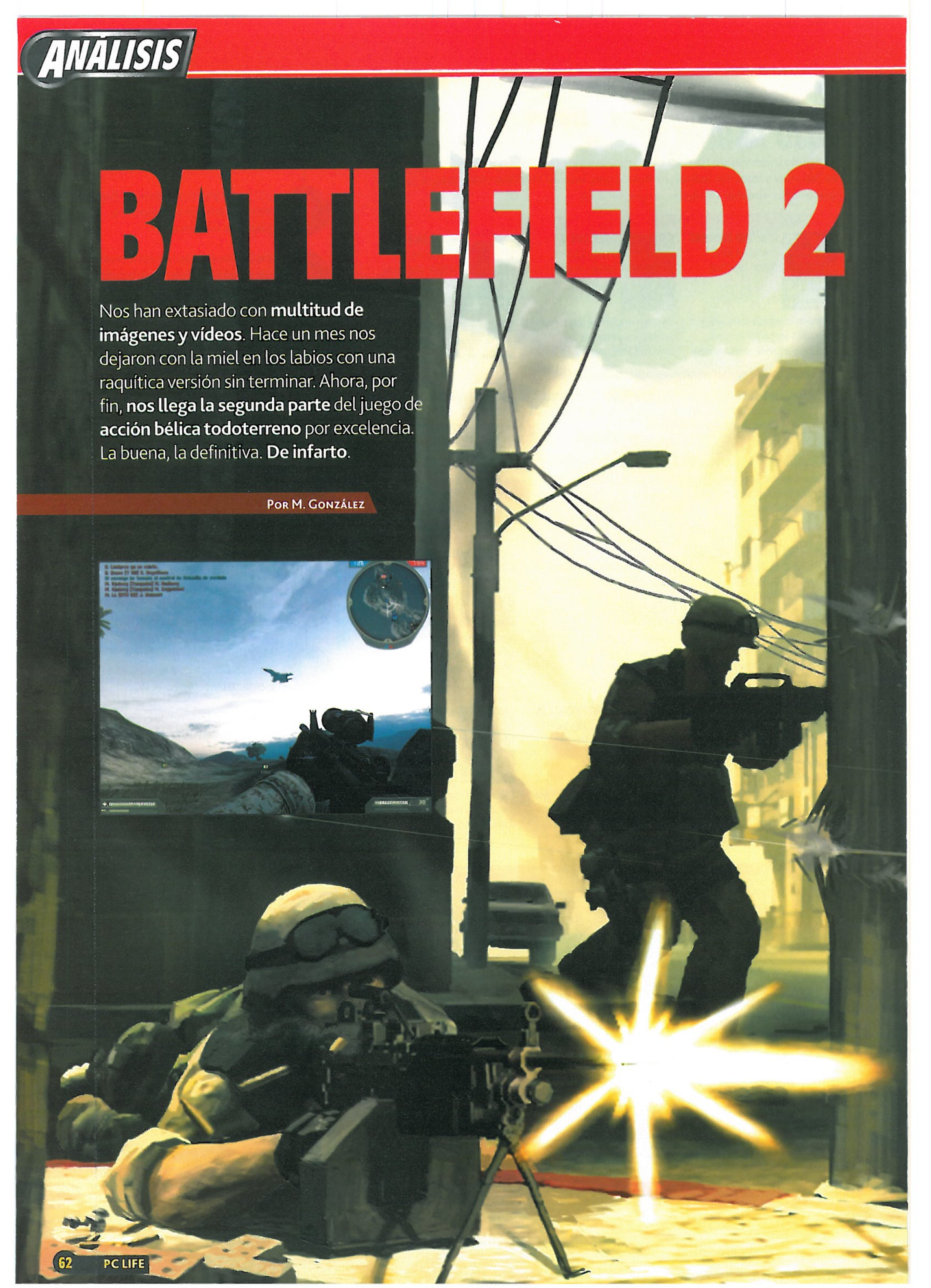


A. SALAS ➤ Éste sabe. Su currículum cabe en una servilleta, pero hay que ver lo mucho que se entera y lo poco que presume.

BATTLEFIELD 2

Nos han extasiado con **multitud de imágenes y vídeos**. Hace un mes nos dejaron con la miel en los labios con una raquítica versión sin terminar. Ahora, por fin, **nos llega la segunda parte** del juego de **acción bélica todoterreno** por excelencia. La buena, la definitiva. **De infarto**.

POR M. GONZÁLEZ



A este tío no le enseñaron nada, lo que se dice nada, en la escuela de marines.



Vaya la que se está librando ahí delante. A mí los tanques.

La continuación de Digital Illusions se ha hecho esperar, pero ya te adelantamos que la espera ha valido la pena. *Batllefield 2* es uno de esos títulos que vas a jugar hasta que tu mano diga "por favor, basta". Terriblemente adictivo, no sólo por su mecánica, sino por su espectacular puesta en escena.

Todo comienza entrando por los ojos. Aquí los detalles deslumbran. Sirva como muestra uno de los niveles situados en Oriente Medio, donde es fácil que llegues a despistarte de la acción si te fijas en la monumental presa que atraviesa su centro de lado a lado. Grúas de construcción, interminables andamios y cientos de detalles en una obra gigantesca. El realismo gráfico alcanza cotas que nada tienen que envidiar a las de grandes títulos como *Half-Life 2*.

En *Battlefield 2* siempre luchas en grandes escenarios, algunos urbanos, con multitud de construcciones cargadas de polígonos. Y sus edificios no sólo sirven de adorno, sino que puedes utilizarlos como escondite o plataforma a la que trepar.

Si los escenarios son impresionantes, por su tamaño y acabado, los vehículos no lo son menos. Desde los cazas a los todoterrenos, no ahorran en detalles. Lo mismo se aplica a los soldados. Tal vez pequen de inexpresivos, pero tampoco pasaremos demasiado tiempo mirándoles a la cara. Las estelas de los misiles, las explosiones y los "efectos especiales" también brillan con luz propia. Pocos peros se pueden poner al título que nos ocupa en este apartado.

El impresionante aspecto gráfico del juego, junto a una física realista, tenía que pasar factura. Echa un ojo a los requisitos: si bien el rendimiento ha experimentado mejoras desde la versión que jugamos el mes pasado, que nadie espere milagros en su ordenador. *Battlefield 2* no es el Freddy Krugger de las tarjetas gráficas, pero en todo su esplendor requiere lo mejor del mercado. Si eres de los que no necesitan ponerlo todo al máximo, el nivel medio de detalle se bastará para dejarte sin aliento.

¿Y A LA HORA DE JUGAR?

Si gráficamente la obra de Digital Illusions es un prodigio, no le va a la zaga su diversión. La vieja escuela de *Battlefield 1942* sigue presente en unas batallas sin demasiado

PERFILES DE COMANDANTE

Una figura clave en el nuevo *Battlefield*. Tener un buen comandante es tener media batalla ganada, tener uno mediocre... en fin, mejor no salir del bunker. Aquí tienes los especimenes que te puedes encontrar.

COMANDANTE NO SABE

Como había un puesto libre, se ha autoproclamado comandante. Claro, el tipo no tiene ni pajolera idea de lo que hace y lo primero que se le ocurre es descargar la artillería sobre sí mismo. Monta un motín en cuanto puedas.

COMANDANTE FRIKI

Casi tan peligroso como el anterior o más. No deja de dar órdenes por un tubo y, al que se le ocurra no seguirlas, le insulta a una velocidad prodigiosa, casi siempre en alemán. No malgastes en diccionarios.

COMANDANTE PASOTA

Es el comandante pero sólo para lanzarse suministros a sí mismo y ordenar a la artillería que ataque delante suyo. Como si no existiera. Suele ser español.

COMANDANTE DE VERDAD

La ecuación no falla: si el comandante es bueno, toca que fallen los soldados. El tío es voluntarioso y da las órdenes precisas, pero escarmentados por los tres anteriores, los soldados no le hacen ni caso. Probablemente acabe solo en su bunker, apuntándose con la pistola en la sien.



Ya podían poner algún que otro semáforo en los campos de batalla.

realismo, pero espectaculares y entretenidas como pocas. El objetivo, de nuevo, es ir conquistando una bandera tras otra, punto por punto hasta lograr la victoria.

A tu disposición, multitud de vehículos de la generación más actual para todos los gustos: tanques, cazas a reacción, helicópteros de transporte y de ataque, blindados antiaéreos, blindados de transporte, lanchas rápidas, buggys, etc. Cada uno con su función y su estrategia particular.



El control de cada uno de ellos, configurable por separado, es simple y fácil de aprender. Sin embargo, puede resultar incómodo (imposible según el nivel de destreza) intentar pilotar un caza o un helicóptero con el ratón. Más te vale aprovisionarte de un joystick para tales menesteres.

A la amplia oferta de vehículos se añade la de soldados: de asalto, médicos (capaces de curar y revivir heridos), francotiradores, ingenieros (capaces de arreglar vehículos) y soldados de apoyo (cargados de municiones y minas antipersona). Pero no sólo puedes encarnar a soldados de distintas especialidades. Aquí yace la gran novedad de los desarrolladores para esta entrega: puedes ser un soldado de distinto rango.

LOS GALONES

A la cabeza está el comandante, que pulsando una tecla accede a una pantalla (parecida a la de un ETR) con la que dar órdenes a los jefes de escuadrón. Además de dirigir la orquesta, el comandante puede ordenar ataques de artillería, barridos de satélite que revelan las posiciones enemigas, enviar aviones espía y pedir suministros para que sean desplegados en paracaídas. Por su parte, los jefes de escuadrón son quienes reciben las órdenes del comandante y los encargados de hacerlas cumplir, dirigiendo a los soldados a su cargo. En cuanto a los soldados rasos, poco tienen que decir, aunque ante un comandante incompetente pueden llegar a rebelarse pidiendo su destitución por un cómodo sistema de votación.

La comunicación por voz también sigue la jerarquía. El comandante habla a los jefes de escuadrón y éstos a su vez a sus hombres, que sólo pueden hablar con los soldados de su propia escuadra.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Acción

DESARROLLADOR Digital Illusions

EDITOR Electronic Arts

PRECIO: 49,95 € **PEGI:** +16

IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,7 GHz	PIV 2,5 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	128 MB	256 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC ✕ LAN 64 Internet 64

WEB www.eagames.com/official/battlefield/battlefield2/us



Jim, córrete un poquito para la izquierda, que esquivemos ese misil.

Estos yanquis, qué presupuesto, pero yo no me rindo. Tengo más moral que el Alcoyano.

Toda la estructura diseñada por Digital Illusions depende por supuesto del grado de inmersión de los jugadores. No descubrimos nada si decimos que muchos actúan como lobos solitarios y que más de un comandante acaba con depresión. Pero la apuesta por la existencia de una jerarquía militar es seria, y lo más importante, cuando los jugadores deciden compenetrarse, útil.

Otra novedad, aunque anecdótica, es la existencia del ranking online y las medallas que nos caerán en las misiones, un aspecto gracioso sin más.

LAS MALAS NOTICIAS

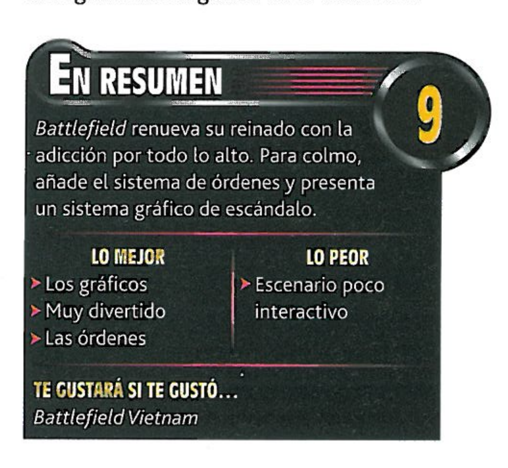
Como garbanzos negros, que en todos los cocidos hay, la decepcionante interacción con el escenario. Apenas nada puede destruirse, excepto algunos puentes. Incluso una palmera es un obstáculo imposible para un tanque. Además, algunos escenarios resultan gráficamente discretos. Pero la peor parte se la lleva el modo individual, reducido a una escaramuza con 15 bots, a cada cual más incompetente, un modo que sólo sirve de entrenamiento, y en realidad, ni siquiera para eso. Puestos a hilar fino, también se le puede reprochar al juego la necesidad de tener Windows XP para poder disfrutarlo.

Respecto al sonido (se acabaron las malas noticias), continúa la espectacular tónica general del juego. La atronadora orgía de disparos sigue una línea realista y llena de efectos. Si entras con tu tanque en un túnel, oyes el eco de las ruedas dentadas, y si se te ocurre disparar, más vale que no juegues con cascos.

En definitiva una obra "cum laude" del entretenimiento. El nuevo sistema de órdenes y el exigente motor gráfico así lo confirman.

¿Quieres misiles? Toma misiles. Ay del que pille por en medio.

Siempre hay que cuidar la retaguardia. Se acabó el paseo amigo.



EN RESUMEN

9

Battlefield renueva su reinado con la adicción por todo lo alto. Para colmo, añade el sistema de órdenes y presenta un sistema gráfico de escándalo.

LO MEJOR
- Los gráficos
- Muy divertido
- Las órdenes

LO PEOR
- Escenario poco interactivo

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Battlefield Vietnam





MADAGASCAR

Una vez más, **videojuegos y filmes** llegan juntos **de la mano**. Tras el éxito de sus anteriores títulos, **DreamWorks** ha conseguido que este **juego** amenice la vida de los **PC** incluso **antes de que** su aventura animada **llene las salas de cine** de todo el globo.

S. SÁNCHEZ



Descubrirás que los pingüinos son pequeños pero matones.

Hemos analizado el juego sin haber visto antes la película, así que no entraremos a valorar cómo se ha transmitido la esencia del filme en el videojuego. Casi mejor, así nos ocupamos de lo verdaderamente importante. A las pocas horas de juego, se percibe que *Madagascar* tiene lo necesario para sorprender a los más escépticos. Que no te despiste su orientación hacia los más pequeños. El tópico reza que este tipo de juegos tienden a ser plataformas repetitivos. Esta vez no. *Madagascar* se desmarca del resto con una amplia gama de posibilidades en cuanto a jugabilidad.

Los protagonistas del juego se desenvuelven en un entorno completamente tridimensional. El virtuosismo gráfico logra lo imposible: la sensación de participar en una película de animación. Eso sí, uno de los escasos peros que se le pueden achacar a *Madagascar* está estrechamente ligado con su entorno tridimensional y el funcionamiento de la cámara.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Aventuras
DESARROLLADOR
Beenox Studios
EDITOR
Activision
PRECIO: 29,95 € **PEGI:** +3
IDIOMA Textos de pantalla: español Voces: español

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

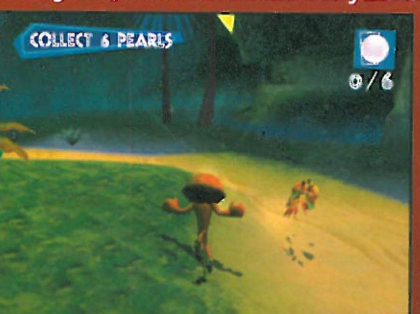
MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
WEB www.madagascarthegame.com



Que no te engañe el lenguaje, los minijuegos son enormemente divertidos.



Madagascar, la versión más dinámica y moderna de Juegos Reunidos.



Basta un rugido de Alex para que te quedes más solo que la una.

Siempre que haya un guardia cerca, tendrás algo que lanzarle.

La perspectiva de tus personajes va cambiando de forma automática, y por lo general funciona bastante bien, aunque en determinados momentos es necesario hacer uso del ajuste manual para ver el "ángulo muerto". Este problema se acentúa especialmente en las fases en las que debes ir dando brincos al más puro estilo plataformas. Si no recurres a la cámara manual, corres el riesgo de saltar a ciegas. En cualquier caso, fallar en este juego no supone un drama.

Las virtudes de *Madagascar* lo convierten en un juego extraordinario en su género

Bendita variedad

Pero en *Madagascar* no todo se resuelve a golpe de brincos. Es algo que queda claro desde el principio, al superar un largo tutorial en el que conoces a los distintos protagonistas y sus habilidades especiales. Precisamente que cada uno de ello tenga distintas habilidades es lo que hace que este título rezume diversidad en su sistema de juego.

Cuando juegas con la zebra tienes que superar los niveles combinando el sigilo y pateando a tus enemigos. En cambio, la hipopótamo te lleva a participar en carreras de lo más surrealistas, mientras que la jirafa y su habilidad para desplazarse por el aire durante unos segundos te transporta a las típicas fases de plataformas de toda la vida. Además, a lo largo del juego también controlas al león Alex y a unos graciosos pingüinos. Pero no te apures, todos a la vez no, cada uno es protagonista de sus propios niveles, que, a medida que los vas superando, se desbloquean y puedes acceder al siguiente.

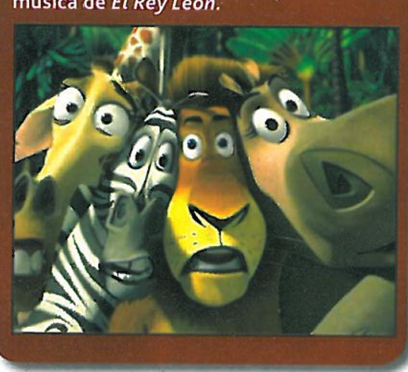
Las virtudes de *Madagascar* lo convierten en un juego extraordinario en su género, aunque se le pueden poner peros a su nivel de dificultad. Para jugadores adultos y adolescentes resulta, salvo algunas fases puntuales, como un paseo por el parque. En cambio, el público más infantil se encontrará con fases realmente complicadas dado el diseño de algunos niveles del juego. Por ello no queda muy claro el tipo de jugador que puede disfrutar al máximo de este juego.

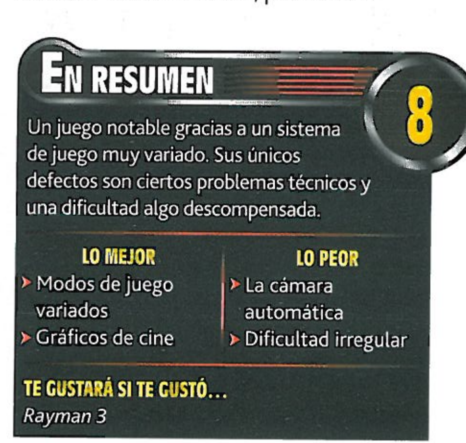
En cualquier caso, estamos ante un gran juego. Por si fuera poca la variedad de planteamiento de los distintos niveles protagonizados por los animales, en ciertas áreas también se han incluido máquinas recreativas semiocultas con las que entretenerte jugando a algunos clásicos remodelados. Además, durante el juego puedes ir recogiendo monedas esparcidas por el escenario, al más puro estilo Mario Bros.

Lo mejor es que realmente vale la pena concentrarse en recogerlas, porque son tu crédito para acceder a la tienda del zoo. En ella se pueden conseguir accesorios para los personajes y, aún mejor, una serie de minijuegos que alargan todavía más la vida de *Madagascar*. Destaca sobremanera el dedicado al minigolf, uno de los primeros a los que tienes acceso. Y no será el único, prometido.

Rebelión en el zoo

La película, que se estrenó el 17 de junio en nuestro país, es toda una apuesta por parte de DreamWorks ya que, con precedentes como *Hormigaz* o *La Edad de Hielo*, el listón estaba muy alto. Por ello no han escatimado recursos a la hora de narrar la delirante odisea de un grupo de animales del zoológico de Nueva York que acaban casi por accidente en la isla de Madagascar. Para las voces de los protagonistas tanto en la versión original como en la española se ha contado con actores de renombre. En nuestras pantallas sonarán Paco León, Alexis Valdés, Belén Rueda, Manel Fuentes y Eduardo Aldán. Por si fuera poco, la película cuenta con una banda sonora de Hans Zimmer, el autor de la música de *El Rey León*.





En resumen

8

Un juego notable gracias a un sistema de juego muy variado. Sus únicos defectos son ciertos problemas técnicos y una dificultad algo descompensada.

Lo mejor
- Modos de juego variados
- Gráficos de cine

Lo peor
- La cámara automática
- Dificultad irregular

Te gustará si te gustó...
Rayman 3



CRC 2005

Cross Racing Championship 2005

Ya está bien de tanto ***tuning***. Lo que se lleva aquí son los coches de autocross, las carreras campestres y los baches hondos como pozos. **Cambia el chip** y prepárate a volar sin alas, porque **esto es acción, esto es *off road***.

POR J. FONT

Inmune a la vorágine del *tuning*, Invictus ha decidido que se puede prescindir de él en un juego de carreras actual. El autocross, los rally cross, las carreras *off road* o los Dirt track aportan la suficiente diversión. En este juego, tan pronto corres sobre asfalto como sobre tierra y con el mínimo de tiempo para adaptarte. Desde carreras rápidas hasta etapas contra el cronómetro pasando por un modo libre que te permite conducir hasta la saciedad. Tampoco podía faltar el campeonato, en el que debes progresar para convertirte en un as del volante.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Carreras

DESARROLLADOR
Invictus Games

EDITOR
Friendware

PRECIO: 39,95 € PEGI: +3

IDIOMA Textos de pantalla: inglés Voces: no

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,4 GHz	PIV 2,2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC 5 LAN 8 Internet 8

WEB www.crc-game.com

Ajusta las tuercas

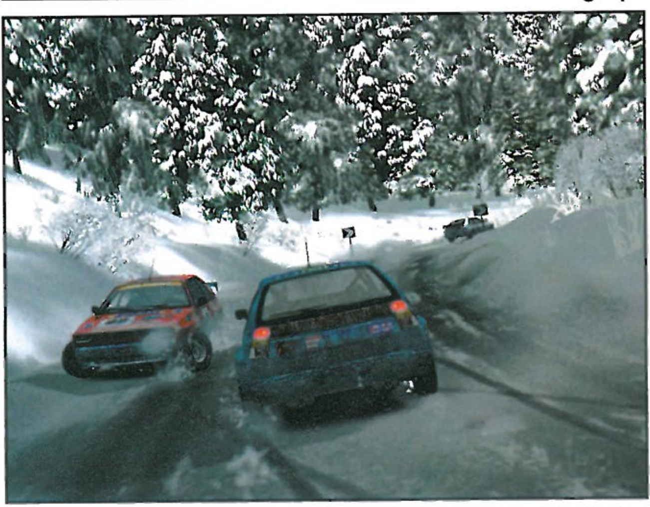
El modo campeonato está dividido en series, que a su vez incluyen diversas etapas. Para acceder a la siguiente serie, debes acumular una serie de puntos y quedar entre los tres primeros en todas las etapas excepto en la última, que debes ganar.

Qué simpáticos los buggies, siempre haciendo amigos por el campo.

Empiezas en las carreras amateurs pilotando el único coche desbloqueado: el Corus. Sí, el juego carece de licencias oficiales, así que encontrarás referencias a coches reales sospechosamente parecidos. Lo positivo de esta decisión es que los desarrolladores se evitan las múltiples trabas que ponen los fabricantes para que sus coches no acaben destrozados.

Prepárate para ver piezas salir por los aires. Y no creas que las consecuencias son puramente estéticas, ya que la conducción se resiente con los daños. La nota negativa es que *CRC 2005* sólo incluye ocho vehículos, aunque podrás descargar más coches desde la página web del juego.

Tanto en el modo campeonato como en el de carrera rápida, puedes escoger entre cinco niveles de dificultad. Lo cierto es que el juego resulta muy asequible si optas por los más sencillos. Si lo que buscas es un reto mayor, los modos Semi-pro y Profesional te dan la suficiente caña. En el juego también consigues puntos de prestigio, que



Una buena frenada a tiempo y te ahorrarás formar parte del paisaje.



Con la vista interna te sientes como un examinador de autoescuela.


Evitar la tentación de provocar un accidente es complicado.


Intenta no involucrarte en rencillas ajenas. Simplemente observa y disfruta.

EN LA PISTA

Para ser el mejor en estos circuitos cambiantes debes tener en cuenta algunas consideraciones.

RIVALES
No dudes en hacerte un hueco en la pista aunque sea a costa de empujar a tus rivales. Conseguir un buen trazado te permite arañar segundos al cronómetro.



RUEDAS
En un mismo circuito encontrarás distintos tipos de terreno. Pasarás del asfalto a la tierra o a la nieve bien compacta. Elegir los neumáticos es importante.



BACHES
En más de una ocasión tu coche saldrá despedido después de un bache. Detrás de él puede haber una curva, así que opta por el vuelo bajo.



recibes en una mayor cuantía cuanto más difícil sea la carrera.

Si te sientes como Carlos Sainz sin Luis Moya, en el menú de opciones encontrarás ayudas para la conducción. Afectan tanto a la dirección como a la aceleración y de su uso depende que tengas un vehículo manejable o un tanque. De todos modos, antes de empezar la carrera, tienes la opción de pasar por el taller mecánico para ajustar bastantes parámetros.

EL FACTOR HUMANO
Ya en plena carrera, no hay atisbos de *fair play*. Los demás pilotos, aunque virtuales, también tienen su odioso lado humano. De hecho, puedes lograr que se enfaden con suma facilidad. Unas flechas que cambian de color te indican el estado del piloto que tienes delante y del que te sigue. Si están en rojo, es que te tienen ganas. Lo peor (o lo mejor) es que en este tipo de carreras el contacto está permitido. Los rivales no dudan en darte un golpecito para que intimes con la valla más cercana.

Tan pronto corres sobre asfalto como sobre tierra y con el mínimo de tiempo para adaptarte

Algunas modalidades son más propensas a este tipo de marrullerías. Pero, en general, todos los pilotos intentan cerrarte el paso o empujarte para posicionarse en el mejor trazado. Por suerte, es posible reparar el vehículo (a costa de una penalización) durante la carrera o devolver el coche a la pista después de saltar la valla.

Las carreras están bien ambientadas y, aunque los gráficos de este título alcanzan un nivel aceptable, se podría haber prestado más atención a los vehículos y, sobre todo, a su movimiento. Una de cal y una de arena. Los paisajes son lo mejor del título. Cuentan con un gran detalle e incluso verás espectadores apostados. En algunos tramos te subirán los ánimos con sus jaleos.

La vista en primera persona funciona bien e incluso permite apreciar los detalles del salpicadero de cada uno los de los vehículos. Pero la externa te deja con una sensación extraña, ya que los movimientos del vehículo son poco convincentes: los giros tienden a ser bruscos y exagerados, sobre todo a la hora de rectificar la dirección del coche.

A pesar de algunos defectos, *Cross Racing Championship 2005* resulta un juego adictivo y diferente. Su apuesta por una fórmula que funde el arcade con la simulación resulta de lo más lograda. Además, las malas artes están permitidas y la diversión se dispara. Si a esto le añades una gran variedad de circuitos y las opciones mutijugador, el resultado es un título a tener en cuenta.


Casi todo vale, excepto aceptar una invitación a la cuneta.

EN RESUMEN

7

Un juego divertido gracias a sus carreras un tanto peculiares en las que no hay lugar para el *tuning*. *Off road* puro con muchas variedades de juego.

LO MEJOR	LO PEOR
Modalidades variadas	Escasos vehículos y poco detallados
Los escenarios	
Los daños	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Colin McRae Rally 2005

AREA 51

Si esperas ansioso el estreno de *La guerra de los mundos* y quieres ir practicando **el tiro al alienígena**, no busques más. **Aquí tienes un matamarcianos** para estrechar relaciones con civilizaciones de origen sideral. Eso sí, **primero dispara y después pregunta**.

POR M. GONZÁLEZ

No es un juego que rompa moldes, pero como desahogo cumple a la perfección. Si eres un adicto a *Expediente X* y estás seguro de que agentes del gobierno te siguen a todas partes, éste es el juego idóneo para dar rienda suelta a tu paranoia.

El titulo de Midway pega fuerte desde el inicio con un espectacular vídeo de presentación en el que el científico chiflado de turno destapa la caja de los truenos. Un descubrimiento terrorífico en el área 51... Adivina qué... Pues sí, como si se tratara de *Aliens XXV*: *El cuento de nunca acabar*, una vez desatado el infierno no queda otra que llamar a los marines para que arreglen el desastre, y aquí entras tú rifle en mano.



El personal mutado te atiende nada más entrar en la base secreta.

LOS REFERENTES

Heredero de *Half-Life* y de *Halo*, del primero coge las secuencias predefinidas, las bases secretas del gobierno y la invasión de extraterrestres parasitarios; del segundo, los comandos "botón de granada" y "botón de melé", esos dichosos punteros enormes de consola y unos gráficos claramente de Xbox por mucha resolución que les quepa.

De hecho, los parecidos entre *Area 51* y *Half-Life* son muchos, por no decir demasiados. Por eso, para diferenciarse del titulo de Valve, en Midway han decido cambiar al autista Gordon Freeman por un soldado parlanchín que, entre fase y fase, se dedica a dar la murga con sus reflexiones. Otra diferencia respecto a *Half-Life* es que la mayor parte del tiempo no viajas solo. Otros soldados luchan a tu lado y se ríen con tus chistes, aunque siempre acabas llorando sus horribles muertes.

Los diseñadores han dado un papel primordial a la ambientación fantástica y es un apartado en el que salen muy bien parados. A los frecuentes discursos del protagonista se unen los constantes vídeos y un entorno vivo en el que atrapar al jugador. Al llegar a la archiconocida base ultrasecreta asistes a una sesión de puntería con un compañero, hablas con tus superiores e incluso participas en la



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Midway

EDITOR
Virgin Play

PRECIO: 39,95 € PEGI: +16

IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (español)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1,4 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

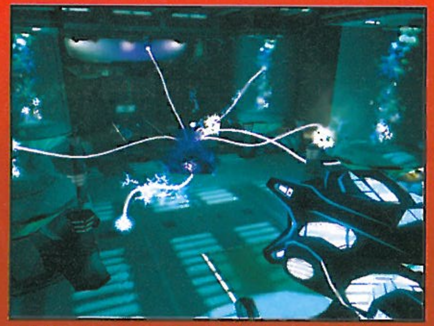
MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN 16 Internet 16

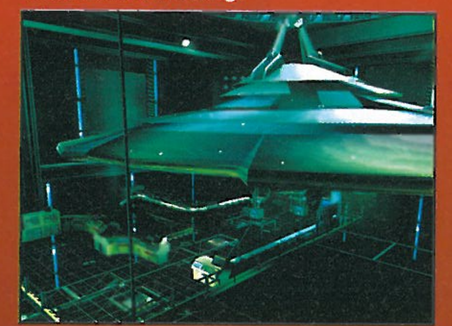
WEB www.area51-game.com

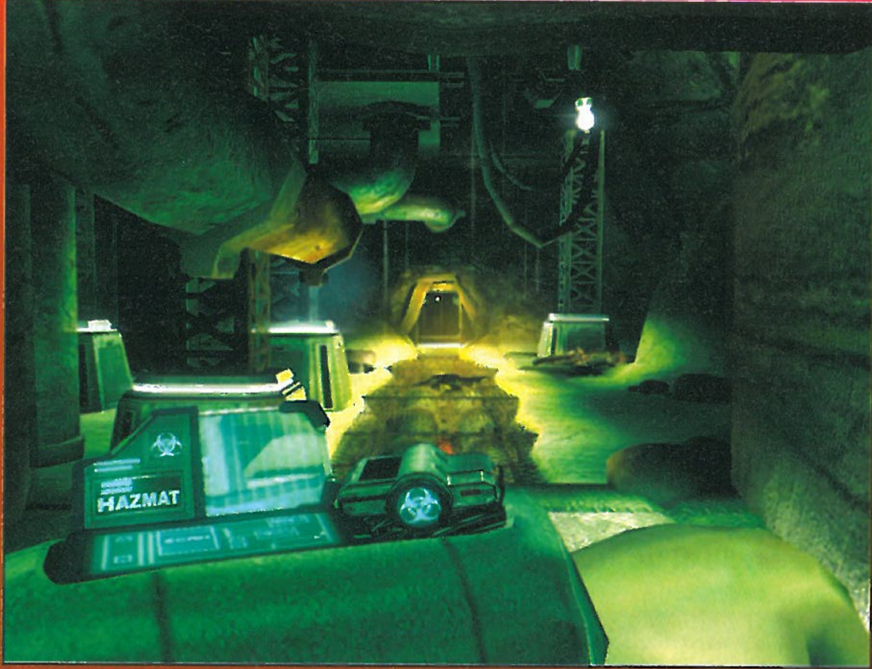
Ni Cibeles, ni Gaudí, la acción está en las pasarelas de la base.



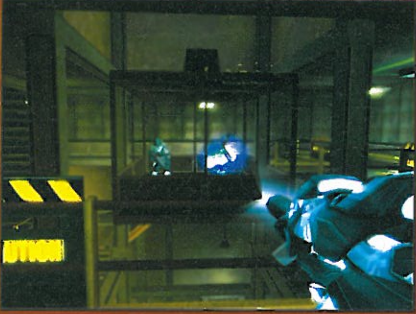
A solas o en compañía, qué más da, la cuestión es aniquilar.


¿Esto es una nave extraterrestre o la discoteca del Neeeeng?


Ahí está el OVNI de las narices. ¡Mulder tenía razón! Y tiene forma de tacita de té.



Nuestros lector molecular es un artefacto increíblemente... inútil.


Los enemigos no están preparados ni para sacarse el carné de bici.


Con marcianos como éstos, mejor quedarse en casa.

persecución de un infiltrado. Todo un escenario diseñado para sumergirte en el ambiente de la base y el caos desatado en ella. En definitiva, la vieja fórmula de *Half-Life* (con secuencias predefinidas hasta en la sopa) actualizada con cierto talento. Por desgracia, conforme avanzas en el juego la técnica cinematográfica se queda en la cuneta y *Area 51* se convierte en un correpasillos con monstruos y más monstruos.

Originalidad, la justa

Como elementos propios, alguna lumbrera ha decidido incluir en el equipo del protagonista un analizador molecular de muñeca. El aparatito sirve para escanear los bichitos y así obtener innecesarios detalles sobre su vida y milagros. También puedes leer los archivos secretos que el gobierno ha dejado tirados por el suelo, con contenidos tan interesantes como un plano de la Atlántida. Se podría haber aprovechado mejor el potencial morboso de la famosa Área 51.

Los diseñadores han dado un papel primordial a la ambientación, un apartado que superan con nota

Otro detalle algo más jugoso: no sólo tus enemigos son infectados por el organismo parasitario de turno, tú también vas a participar del goce de ser un engendro. Una vez te *cosifiques*, aparte de arriesgarte a terminar cataléptico tras una sobredosis de *motion blur* (por el que la imagen se distorsiona), puedes usar tus nuevas zarpas para eliminar a quien se te ponga por delante, aunque el efecto de la transformación es limitado. Pocas novedades más aporta *Area 51*.

A nivel gráfico, no está mal, aunque no exprima la potencia de nuestros PC. Puede resultar divertido a pesar de explotar una fórmula mil veces vista, y sobre todo, cuenta con un comienzo inmersivo del que otras compañías podrían tomar nota. Además, el juego dispone de modo multijugador de hasta 16 jugadores con los modos típicos y tópicos. Pero eso es todo. La maleta de defectos pesa demasiado: demasiado fácil, con un control inapropiado y una lamentable inteligencia artificial que se debe a unos enemigos con tendencia al suicidio masivo. Eso sí, como matamarcianos cumple.

AREA 51

Seguramente la base secreta menos secreta del mundo, donde el *Hola* afirma que está el OVNI de Roswell. Situada 90 millas al norte de Las Vegas, y con más de 1.000 kilómetros de perímetro, la impresionante base norteamericana está vigilada y guardada por fuerzas de elite del ejército, helicópteros de combate y aviones de caza. Por tierra, micrófonos de alta sensibilidad, cámaras de vídeo y detectores de movimiento se encargan de que nadie se acerque. Sólo Bush sabe lo que habrá ahí dentro... ¿serán armas de destrucción masiva?



En resumen

6,5

Un juego de acción decente, sin más. Se ve lastrado por sus gráficos de XBOX, un puntero impreciso y una buena ración de scripts.

LO MEJOR	LO PEOR
En castellano	Gráficos de Xbox
La ambientación	Armas imprecisas
El rendimiento	Es repetitivo

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Pariah o *Breed*

SCAR

Squadra Corse Alfa Romeo

¿Has soñado con **pilotar un Alfa Romeo**? En este juego **tendrás todos los vehículos** de la marca, clásicos incluidos. **Añádele** su buena dosis de **rol y tendrás** *SCAR*, **una experiencia al límite** de tu resistencia.

POR J. FONT

El apasionante mundo de la competición vuelve con este título que mezcla las carreras en circuito con los trazados urbanos perfectamente acotados. Los desarrolladores han apostado por una fórmula que se aleja del *tuning* y del amplio catálogo de vehículos de varios fabricantes. En este título, Black Bean se la juega a una sola marca: la italiana Alfa Romeo.

No es que el juego ande corto de vehículos. Entre modelos clásicos, de calle y de competición, *SCAR* emplea un variado elenco de vehículos de la marca italiana. En cada carrera, tú y tus rivales utilizáis el mismo modelo, por lo que la conducción es primordial para ganar. Por fortuna, los elementos de rol dan nuevos bríos a un juego, de otra manera, condenado al ninguneo.

CORRED, CORRED, MALDITOS

Puedes escoger entre Acción Inmediata (carreras libres) y el modo Dinastía. En la primera modalidad se trata de quedar entre los tres primeros para desbloquear nuevos vehículos y circuitos. El modo Dinastía se subdivide en los apartados de Circuitos, en el que vas progresando a lo largo de diversas categorías (debes quedar entre los tres primeros para acceder a la siguiente carrera); Desafíos, con competiciones que te imponen ciertos objetivos, y Contrarreloj. En este último puedes utilizar pilotos fantasmas descargados de Internet.

SCAR te permite mejorar las características del piloto gracias a los puntos de experiencia que vas acumulando al competir. Lo que da realmente puntos y bonificaciones es acabar entre los tres primeros. Si lo consigues, además de desbloquear vehículos y circuitos, recibirás premios en forma de equipo para tu piloto y puntos para repartir entre sus nueve habilidades. Por ejemplo la



Además de las carreras, puedes acceder a desafíos, campeonatos y otras pruebas.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Carreras

DESARROLLADOR
Black Bean

EDITOR
Planeta DeAgostini

PRECIO: 39,95 € **PEGI:** +3

IDIOMA Textos de pantalla: español — Voces: ✗

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC: 2 — LAN: ✗ — Internet: ✗

WEB www.scar.blackbeangames.com

Intimida a tus adversarios y deja que admiren el estado de las cunetas.



No te amilanes en la primera curva, espérate a la segunda.



Menos mal que hay muchos Alfa Romeo, porque no verás otra marca.

Si no corres como es debido, puedes acabar perdiendo puestos... y el coche.


La vista en primera persona es ideal para principiantes.

condición física, la intimidación, el manejo del vehículo, la anticipación, etc.

Debes tener en cuenta que el juego contempla el cansancio del piloto y el estado del vehículo. Sobre los vehículos rivales aparece una barra informativa que te indica tanto el estado del piloto como del vehículo. A la derecha de la pantalla tienes un indicador que te muestra tu resistencia así como los daños del vehículo. Si la resistencia es baja, la conducción debe de ser lo más precisa posible.

Empezar la competición a pelo, o sea: sin habilidades, requiere de una buena pericia al volante. El juego sigue un modelo de simulación muy realista. Así que tienes que adaptarte al vehículo y procurar evitar los errores de conducción. O sea, no te pases de frenada, y al resto de vehículos, ni tocarlos. Una conducción agresiva pero segura te permite afrontar la carrera en condiciones. En el transcurso de las mismas, otras colisiones o errores de conducción de tus rivales te permitirán avanzar puestos.

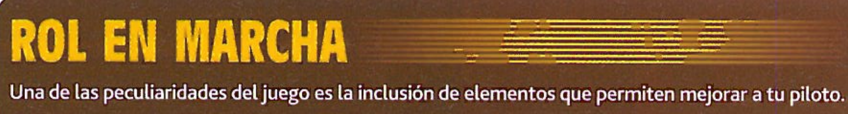
Con las ruedas en el suelo

Los desarrolladores han optado por incluir distintos formatos de pistas, aunque todas de asfalto. Puedes conducir en circuitos, carreteras e incluso calles de varias ciudades. Según donde te toque correr, tendrás que utilizar un modo de conducción u otro. Los circuitos suelen caracterizarse por combinar tramos rápidos con lentos. Para rodar con éxito por ellos, la clave está en apurar la frenada.

El diseño de niveles es magistral, tan simple como orientado a ofrecer una jugabilidad variada

Por el contrario, las carreteras son más rápidas. La mayoría de curvas son menos cerradas, aunque el ancho de la carretera te constriñe bastante. Si corres en ciudades, la conducción es más lenta y adelantar, más complicado. La fórmula del éxito aquí es ejercer presión sobre tus rivales. Parte de los trazados te resultará familiar. Y es que un mismo escenario ofrece varios recorridos y algunos de los tramos son comunes.

Francamente, este juego es como un coche. Dale tiempo, que con el rodaje gana mucho en adicción. El acceso a más habilidades te permite mejorar la conducción y, sin darte cuenta, te haces con el juego. Además, a cada triunfo obtienes recompensas que te incitan a continuar. Si lo que buscas son retos que superar y un variado elenco de vehículos (aunque de la misma marca), *SCAR* te resultará atractivo por su modelo de simulación y los elementos que te permiten evolucionar carrera a carrera.



ROL EN MARCHA

Una de las peculiaridades del juego es la inclusión de elementos que permiten mejorar a tu piloto.

HABILIDADES

Mejora hasta nueve habilidades de tu piloto. Sólo necesitas ganar carreras y puntos de experiencia. A medida que avanzas en el juego, la conducción es más perfecta.





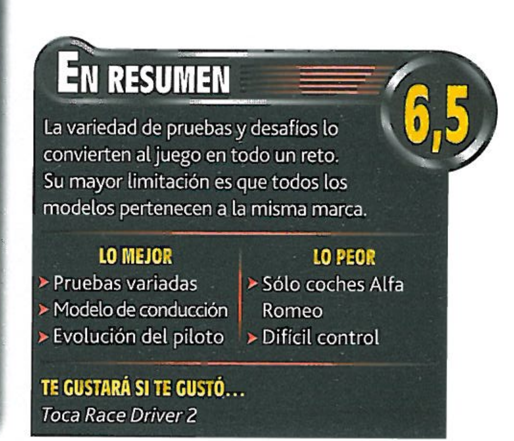
EQUIPAMIENTO

Si quieres mejorar tu equipo, o consigues superar retos o consigues un buen puesto en las carreras. Hazte con las piezas, porque cada una mejora algunas de las habilidades del piloto.

EFECTO TIGRE

¿Otra vez la has hecho buena? Echa mano del legendario Efecto Tigre. Con él rebobinarás en el tiempo y tendrás una segunda oportunidad para no meter la pata.





EN RESUMEN

6,5

La variedad de pruebas y desafíos lo convierten al juego en todo un reto. Su mayor limitación es que todos los modelos pertenecen a la misma marca.

LO MEJOR	LO PEOR
Pruebas variadas	Sólo coches Alfa Romeo
Modelo de conducción	Difícil control
Evolución del piloto	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Toca Race Driver 2



COLD FEAR

Un barco abandonado que va **a la deriva**, **no muertos** que se alzan de sus bolsas de plástico, las notas tenebrosas de **Marilyn Manson...** Todo como **antesala del horror**, el verdadero horror de *Cold Fear*: **su cámara**.

POR M. GONZÁLEZ



La apuesta por el horror de Darkworks tiene algunas buenas cartas en su mano. La tétrica atmósfera del barco abandonado en el que aterriza el guardacostas protagonista, unos gráficos más que aceptables, un buen rendimiento... Pero poco cuentan las virtudes de un juego si falla en apartados básicos. En este caso, dos son las cargas de dinamita que han empleado los desarrolladores contra su propio juego: el control y el sistema de guardado.

Gran parte de los problemas en el control se deben a la cámara, que casi siempre apunta al lugar que menos importa. El juego va alternando dos modos de cámara: el primero, un sistema de posiciones fijas en la línea del primer *Resident Evil*, hace aguas. Un ejemplo: al subir unas escaleras, enfoca al rostro del protagonista en lugar del área hacia la que sube, donde quizás te espera un enemigo. El otro modo, en lugar de ser una vista en primera persona, sitúa la cámara sobre el hombro del guardacostas, lo que da numerosos problemas a la hora de apuntar a la cabeza de los zombis (condición indispensable para matarlos). Son sólo dos ejemplos de un control que muchas veces resulta exasperante tanto a la hora de moverte como de apuntar.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Darkworks

EDITOR
UbiSoft

PRECIO: 19,95 € **PEGI:** +18

IDIOMA Textos de pantalla: español · Voces: español

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	64 MB

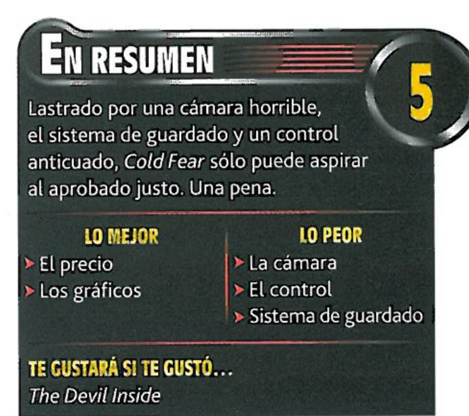
MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.coldfeargame.com

¡QUIERO GUARDAR!

Si la cámara juega malas pasadas, el sistema de guardado (puede llegar a haber un punto para hacerlo cada 30 minutos) también apunta alto. Muy divertida la escena en la que se declara un incendio a tu lado, pulsas la dirección incorrecta gracias a la mala orientación de la cámara y mueres en un periquete, por no hablar del episodio en el que los zombis te despedazan en cubierta porque es imposible apuntar a los sesos debido a la zozobra del barco. Tiempo y esfuerzos perdidos.

Con un sistema de guardado de PC, un sistema de cámaras más moderno y un mejor control del protagonista, *Cold Fear* sería un buen juego. Los gráficos son de nota y el rendimiento es bueno; además, la ambientación y el guión no son para tirar cohetes pero cumplen. Una verdadera lástima, porque el titulo de Darkworks prometía maneras.


Desángrate a gusto, desángrate contento... pero dentro.

EN RESUMEN

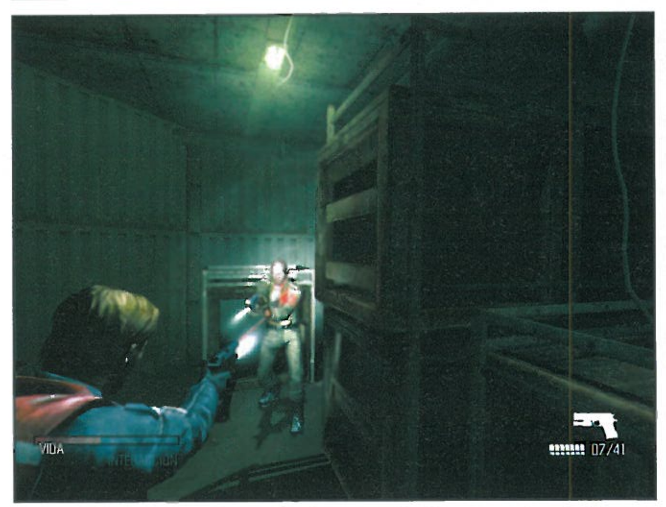
5

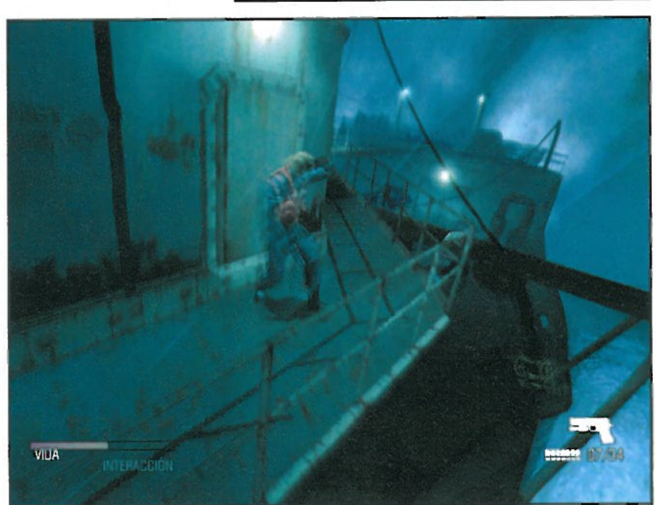
Lastrado por una cámara horrible, el sistema de guardado y un control anticuado, *Cold Fear* sólo puede aspirar al aprobado justo. Una pena.

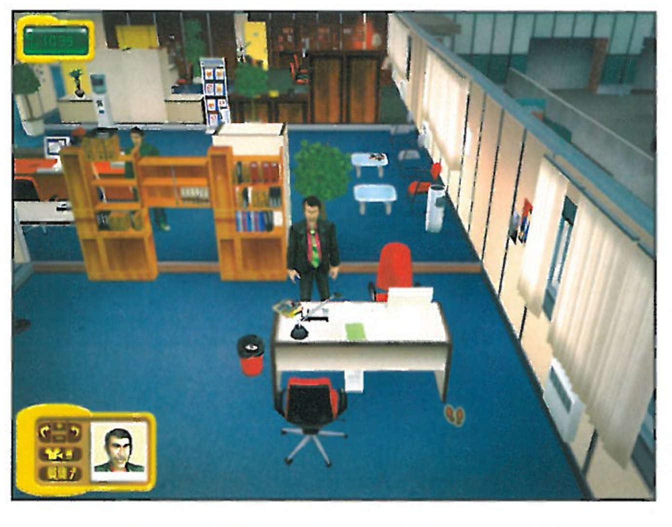
LO MEJOR
- El precio
- Los gráficos

LO PEOR
- La cámara
- El control
- Sistema de guardado

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
The Devil Inside


Una vista bonita pero poco práctica... Imagina la escena sin mira láser.


Hace un tiempo de mil demonios y tú sin paraguas ni biodramina.





¿SOLO O CON LECHE?

La carne del currante es débil: siempre acabas **ligoteando** con la secre, **maldiciendo al jefe**, solucionando la vida de los compañeros... Quizás **el día a día de una oficina** no tenga tanto que envidiarle a las escapadas de Indiana Jones.



Encuentra las siete diferencias entre esta oficina y la tuya.

POR A. SALAS

Que no te confunda el nombre. *¿Solo o con leche?* no es uno de esos juegos en los que tienes que montar tu propia cadena de cafeterías para convertirte en el rey del carajillo. No señor. Viene a ser una recreación de la vida del oficinista típico que se dedica al cultivo de fotocopias y la cría de informes. Eso sí, con mucho sentido del humor y algunos préstamos en cuanto a jugabilidad de la rica y variada cosecha de *Los Sims*.

El juego te pone en la piel de Nicolás y Casimiro, dos empleados de una empresa arquetípica. El primero es el clásico *rodríguez* y sindicalista, mientras que el segundo respondería al estereotipo del chulillo ligón. Puedes elegir a cualquiera de ellos para completar los tres escenarios que han de resolver. Pronto surgen los problemas extra, como por ejemplo, sustituir unos informes de contabilidad para que no descubran tus trapicheos o hundir al guapo de la empresa para mantener a salvo tu popularidad. Todo ello sin descuidar tus quehaceres diarios. Sí, ya sabes: hacer fotocopias, leer currículums, redactar informes... Todas esas misiones que contribuyen a mejorar el mundo.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Estrategia
DESARROLLADOR
Indie Games
EDITOR
Nobilis
PRECIO: 29,99 € **PEGI:** +3
IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (español)

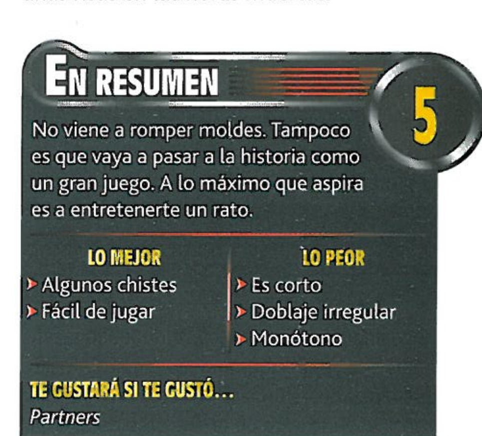
REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 1,2 GHz
Memoria RAM	64 MB	128 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
WEB http//:nobilis-iberica.com/detailssoft.php?id_soft=205

AMIGOS Y ENEMIGOS

Si tus compañeros no pueden verte ni en pintura, te cierran todas las puertas, pero si consigues caerles bien, pueden darte información importante o ayudarte en tus tareas. Para ganártelos, puedes invitarles a un café, contarles cotilleos o hacerles pequeños favores. Todos estos compañeros también responden a estereotipos claros. Al fin y al cabo, se trata de recrear una oficina lo más variada posible.

Aun con todo, *¿Solo o con leche?* acaba por convertirse en un juego muy monótono. Pero el problema de este juego no está tanto en el concepto como en su propia factura. No sólo resulta cortísimo, sino que a menudo te deja colgado en alguna fase imposible de sortear. Estas carencias le restan jugabilidad hasta convertirlo en una opción sólo recomendable para echar unas risas en las horas muertas.



EN RESUMEN

5

No viene a romper moldes. Tampoco es que vaya a pasar a la historia como un gran juego. A lo máximo que aspira es a entretenerte un rato.

LO MEJOR
- Algunos chistes
- Fácil de jugar

LO PEOR
- Es corto
- Doblaje irregular
- Monótono

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Partners

PURE PINBALL 2
Redux

¿Dilapidabas tu sueldo jugando al "millón" en bares de mala muerte? A partir de ahora, y **por el precio de diez partidas**, podrás desgastar los *flippers* desde tu ordenador. ***Pure Pinball 2.0* es una buena oportunidad** para rememorar los viejos tiempos.

POR X. ROBLES



La cámara aplica el scroll vertical para perseguir a la bola.

Tiempo atrás, en las décadas de los 80 y 90, ser el rey del "millón" equivalía a conquistar el barrio. Liderar la clasificación en la máquina del bar de la esquina era una proeza que daba lugar a leyendas urbanas. Ahora, en plena era tecnológica, la mayoría de aquellos héroes de bar y cerveza son poco más que viejas glorias que, cuales veteranos del Vietnam, cuentan sus batallitas. Por eso, en un arrebato de romanticismo, los chicos de Iridion Interactive han decidido sacar a la venta un juego para estos nostálgicos... entre los que me incluyo.

TRES NO SON MULTITUD

Un detalle que resta muchos puntos al título es que sólo cuenta con tres mesas. Para más inri, sabemos que la versión de Xbox dispone de cuatro pantallas, con lo que todavía saben a menos. Aún así, los escenarios están muy logrados. Excessive Speed es una vorágine de *tuning* y coches, World War está ambientada en la Segunda Guerra Mundial y Runaway Train, la más compleja (con cinco flippers), te convierte en un maquinista loco de atar. Aunque cada pantalla cuenta con sus peculiaridades, las similitudes pesan demasiado.

El punto fuerte del juego es la excelente física de la bola, que tiene un movimiento absolutamente realista. Puedes seguir su recorrido a través del tablero gracias a las doce cámaras disponibles (aunque sólo vas a utilizar un par). En cuanto a los controles, no pueden ser más básicos: un botón para cada aleta y otro para el lanzamiento de nuevas bolas. Es una lástima no poder regular la fuerza del lanzamiento, ya que elimina la posibilidad de conseguir los míticos "skills shots".

A pesar de que los PC actuales ofrecen muchísimas posibilidades, el título que nos ocupa llega con lo justo, desnudo de innovaciones. *Pure Pinball 2.0* es exactamente lo que quiere ser: un juego extremadamente sencillo, que cuesta 10 euros y que se puede jugar en cualquier ordenador. Como los mejores (y peores) divertimentos, apto de 0 a 99 años.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Arcade

DESARROLLADOR Iridion Interactive

EDITOR Proein

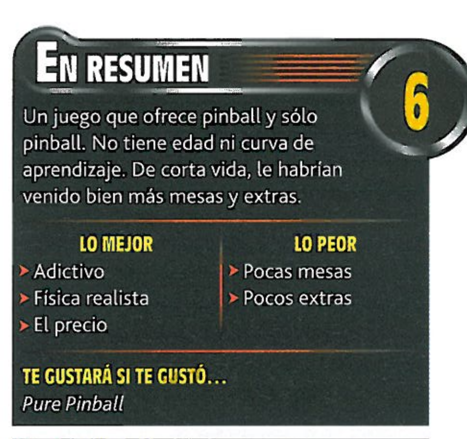
PRECIO: 9,95 € **PEGI:** +7

IDIOMA Textos de pantalla (inglés) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 1,2 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC 4 LAN ✗ Internet ✗

WEB www.purepinball.com



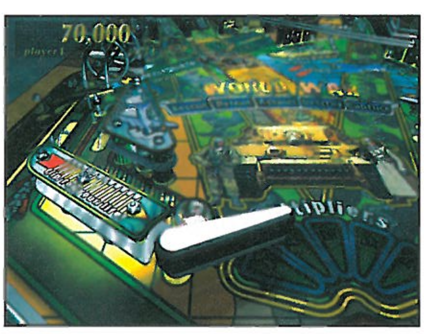
EN RESUMEN

6

Un juego que ofrece pinball y sólo pinball. No tiene edad ni curva de aprendizaje. De corta vida, le habrían venido bien más mesas y extras.

LO MEJOR	LO PEOR
Adictivo	Pocas mesas
Física realista	Pocos extras
El precio	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Pure Pinball



Detallazo: en la bola puedes ver el rostro del jugador.



Si te molesta el reflejo del cristal, desactívalo en el menú de opciones.

RAPALA PRO FISHING



Si eres de los que conocen la existencia de **otras cañas distintas a las del bar**, tienes paciencia **y** te encantan los **peces**, *Rapala Pro Fishing* está hecho para ti. Intenta demostrar a tus colegas que **pescar no es aburrido**, que la ficción supera a la realidad.

POR X. ROBLES



Si no pican, puedes acabar espantando la pesca con unos cuantos paseos.

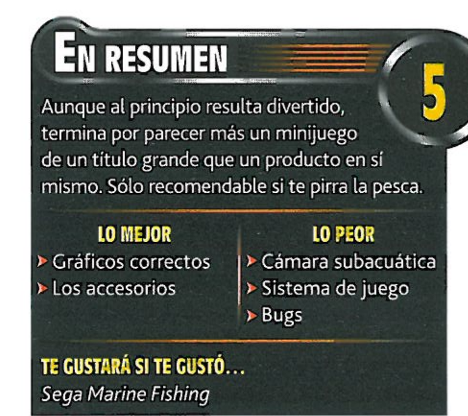
Cuenta la leyenda que, en la década de los 30, un humilde pescador finlandés llamado Lauri Rapala estaba intentando hacerse con alguna pieza cuando se fijó en algo que, aunque puede parecer obvio, fue crucial: mientras su anzuelo se moría de asco en medio del lago, los peces grandes se daban un atracón con los peces más pequeños e indefensos. Entonces, el buen hombre pensó: "¿Porque no crear un anzuelo que parezca un *pezqueñín* malherido, y utilizarlo para atraer a los demás?". Dicho y hecho. De esta romántica manera nació el célebre "Original Floating Rapala". A partir de ahí, el pescadorcillo pasó de no poder llenar su olla cada noche a conseguir 300 kilos de pescado al día. Ahora Rapala es un imperio multinacional que comercializa todo tipo de accesorios de pesca.

LICENCIA PARA PESCAR

Rapala Pro Fishing, que cuenta con todas las licencias de dicha marca, propone un estilo de juego con salpicaduras de arcade. Tú eres quien lanza el anzuelo, quien atrae a los peces y quien los saca del agua. Evidentemente, también puedes moverte por los distintos escenarios con tu bote.

El sistema de juego, que en principio puede parecer atractivo, es cansino y repetitivo a más no poder. Cuando el anzuelo toca el agua, pasas a una cámara subjetiva paupérrima que, en teoría, te permite ver lo que se cuece debajo del agua; en la práctica, sólo se te muestra un primerísimo primer plano de tu anzuelo y unos cuantos indicadores debajo. Como te puedes imaginar, un juego en el que en el 70% del tiempo estás viendo plancton, algas y un cacho de plástico termina por aburrir.

Aunque hay un modo Torneo en el que puedes desbloquear ciertos objetos, la poca gracia con que se ha programado el sistema de juego echa al traste todo lo demás. Ah, y además tiene bugs graves, como la imposibilidad de guardar partidas. Los amantes de la pesca siguen sin poder llevarse a la boca una pieza apetecible.



EN RESUMEN — **5**

Aunque al principio resulta divertido, termina por parecer más un minijuego de un título grande que un producto en sí mismo. Sólo recomendable si te pirra la pesca.

LO MEJOR	LO PEOR
Gráficos correctos	Cámara subacuática
Los accesorios	Sistema de juego
	Bugs

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Sega Marine Fishing

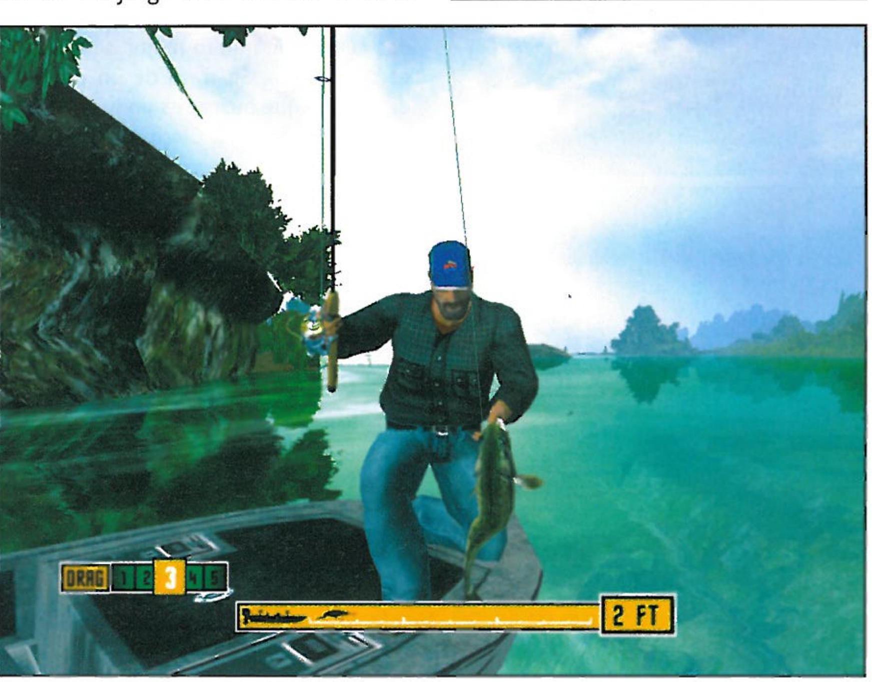


DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Deportes
DESARROLLADOR
Sand Grain Studios
EDITOR
Virgin Play
PRECIO: 24,95 € **PEGI:** +3
IDIOMA Textos de pantalla (inglés) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 700 MHz	PIV 1,7 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	32 MB

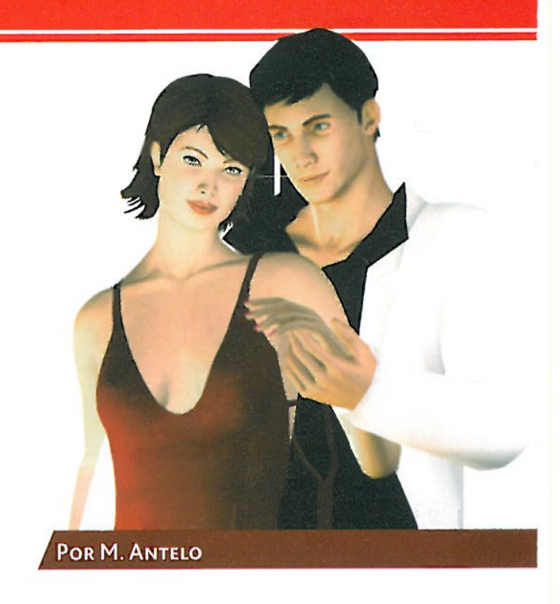
MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
WEB www.sandgrainstudios.com



Frank mira el pez con una cara de hambre que no puede con ella.

SINGLES 2
¿Tres son multitud?

La primera entrega quiso parecerse a *Instinto básico* y se quedó en algo así como *La revancha de los novatos*. Su secuela se quiere asemejar a las comedias románticas de altura, pero **de *Los Serrano* no pasa**. ¿A qué jugamos?



POR M. ANTELO

Que no te engañen. Esto no es un juego porno. Ni siquiera un juego picante. Por si lo dudabas, basta con ver que es apto para mayores de 16 años, o sea, para adolescentes. Así que aquí te vas a encontrar tanto sexo como en un capítulo de *Los Lunnis*.

Cuesta ubicarse en un juego así. Y es que a uno le da la sensación de que los desarrolladores de Rotobee, tras intentar explotar fallidamente el tirón del juego sexual con la primera parte, guían ahora sus pasos hacia la comedia romántica. Algo así como un capítulo de cualquier teleserie americana hecha videojuego. Esto es un juego de solteros que intentan cambiar de vida, hacer borrón y cuenta nueva y escribir las letras de su nueva biografía amorosa con letras doradas.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Estrategia
DESARROLLADOR Rotobee
EDITOR UbiSoft
PRECIO: 19,95 € **PEGI:** +16
IDIOMA Textos de pantalla [ES] Voces [ES]

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	1,5 GHz	2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	128 MB	256 MB

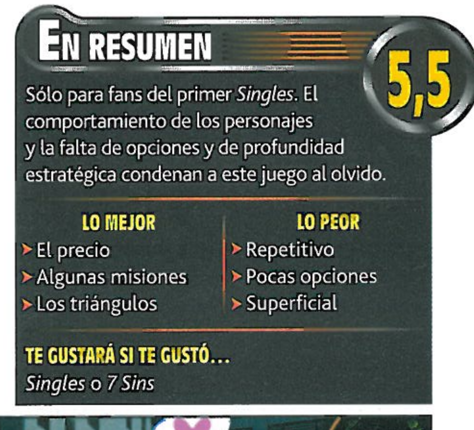
MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
WEB www.singles2.com

LOS SIMS EN PAÑOS MENORES

Conceptualmente, *Singles 2* es prácticamente igual que su predecesor, lo que implica que de nuevo se parezca sospechosamente a *Los Sims*. Una de las grandes diferencias entre el juego de Rotobee y el de Maxis apunta al comportamiento de sus personajes. O mejor dicho, a sus misiones, ya que en *Singles 2* debes ir resolviendo diferentes situaciones. Una buena idea de no ser por su extraño concepto del humor. La hilaridad de algunos momentos (tus primeros pinitos culinarios) se pierde en un mar de monotonía.

Bien pensado, y sin ironía alguna, te das cuenta de que lo mejor de *Singles 2* es su ligereza. Se trata de un producto digno si lo que buscas es un juego rápido y de digestión fácil. Claro que la ligereza también se paga. Y también la extrema falta de complejidad. En un juego de relaciones entre personajes, uno busca situaciones mínimamente creíbles.

Algo así sucedía con *Los Sims*: que tras una partida, sentías la necesidad de hablar con tus amigos de las anécdotas de una familia que sólo vivía en las entrañas de tu PC. No hay nada de eso en *Singles 2*. El comportamiento previsible de los personajes, la falta de opciones (tanto estratégicas como de mera construcción) condenan al juego a unas primeras partidas disfrutadas con complicidad. Después de eso, poco más.



EN RESUMEN **5,5**

Sólo para fans del primer *Singles*. El comportamiento de los personajes y la falta de opciones y de profundidad estratégica condenan a este juego al olvido.

LO MEJOR	LO PEOR
El precio	Repetitivo
Algunas misiones	Pocas opciones
Los triángulos	Superficial

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Singles o *7 Sins*



Ella sabe que lo tiene a sus pies, vaya si lo sabe...



***Singles 2* te ofrece un tipo de partida ligerita. Y no sólo de ropa.**

AIRLINER PILOT

A Flight Simulator 2004 le faltaba **una expansión en la que**, tras una serie de vuelos, **te licenciaras como piloto** e hicieras carrera. Ya está aquí, así que **ponte a los mandos, novato**.

POR E. "TUCKIE" ARTIGAS

En un vuelo real ningún detalle puede quedar al azar.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Simulación
DESARROLLADOR
Just Flight
EDITOR
Proein
PRECIO: 29,95 € **PEGI:** +3
IDIOMA Textos de pantalla (inglés) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,7 GHz	PIV 2,2 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
WEB www.justflight.com

Nunca antes un juego te había metido tan a fondo en el papel de un piloto como sucede en esta expansión, que es un programa externo (se ejecuta aparte). Se trata de iniciar una carrera profesional, escogiendo parámetros como la duración del viaje o la zona. Si optas por Europa sur, por ejemplo, comienzas con un bonito puente aéreo Madrid-Barcelona en el que eres segundo piloto del nuevo Dash 8 (que se incluye en la expansión). No te pierdas el sonido del avión, pasmosamente clavado al de un turbohélice.



Desde esta oficina gestionas tu carrera como piloto.

Dentro de la cabina, cuentas con un panel especial que te muestra los puntos de ruta del plan de vuelo y los tiempos de llegada. Debes seguirlos y volar con calma, porque, cuando aterrices, descubrirás que todo cuenta a la hora de evaluarte. Si vuelas bien, pronto empiezas a progresar en la compañía y asciendes, primero como comandante del Dash, para luego pasar a volar con otros aviones, ya sean los que *FS 2004* trae por defecto o los que tú decidas importar.

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Commuter Airliners

8,5

AEROPUERTOS ESPAÑOLES

Guárdate tus amargas quejas sobre **los aeropuertos de España** en *Flight Simulator 2004*. Esta expansión los recrea **con mucho realismo**.

POR E. "TUCKIE" ARTIGAS



Hace mucho que lo esperábamos. Bueno, hemos ido sobreviviendo gracias a los escenarios bajados de Internet. Pero *Aeropuertos Españoles* te ofrece mucho más que lo que puedas haber visto. Los principales aeropuertos de España se han modelado con detalles impresionantes. No sólo es cuestión de texturas. Las pistas, las calles de rodaje, los aparcamientos y los vehículos de tierra se corresponden con los que existen en la realidad.

Cada escenario está animado, de forma que puedes ver los Follow-Me y los autobuses de pasajeros corriendo por la plataforma. Todo esto es aplicable a los nueve aeropuertos que esta imprescindible expansión añade a *Flight Simulator 2004*. Nada más y nada menos que Alicante, Almería, Barcelona, Jerez de la Frontera, Madrid, Málaga, Pamplona, Santander y Valencia. Además, se recrean edificios representativos en las principales ciudades, de forma que puedes hacer turismo virtual a tus anchas.



Los aeropuertos tienen exactamente el mismo aspecto que en la realidad.

La caja también incluye un libro de cartas de vuelo con mapas detallados de todos los aeropuertos mencionados y cartas normalizadas OACI de aproximación STAR y de salida SID. En fin, una expansión con todo lujo de detalles.

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
World Airports 2

8

737 NG 600/700

Ya está aquí **el que muchos consideran mejor *airliner***. Y es que esta expansión para *Flight Simulator 2002* y *2004* **ha sabido estar a la altura de las expectativas** creadas.

POR E. "TUCKIE" ARTIGAS

En los aterrizajes es donde se disfruta del modelo de vuelo.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Simulación
DESARROLLADOR
Precision Manuals Dev. Group
EDITOR
Drake Multimedia
PRECIO: 39,99 € **PEGI:** N/D
IDIOMA Textos de pantalla 🇬🇧 Voces 🇬🇧

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 2,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
WEB www.simulacion-drake.com

Esta expansión añade a la saga *FS* el Boeing 737-600 y su versión 700 con uno de los mejores modelos de vuelo que se han visto en el simulador de Microsoft. Eso de entrada, que no es poco. Sigue el despliegue de medios con un detalladísimo modelo 3D con partes móviles inéditas, como la escalera interna o las puertas de los pasajeros. También cuentas con cierto número de texturas de alto detalle, entre las que destacamos las de Air Europa o EasyJet. Y aún hay más. Más realista imposible, ya que, si quieres salir de la cabina y pasearte por la zona de pasajeros, puedes hacerlo tranquilamente, de morro a cola, siempre que antes hayas conseguido el programa *Active Camera*.


La escalera viene incorporada de serie en el avión.

Una vez a los mandos del aparato, puedes escoger si volar con la cabina 2D o con la 3D. La clave está en tu PC, pues necesitas de ciertas prestaciones para usar la cabina virtual. Junto con los dos aviones, se instalan más de 200 páginas de manuales (en inglés), con las que deberías convertirte en todo un comandante virtual de *Boeing 737*.

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
A340 Professional


8,5

A320 PILOT IN COMMAND

Una expansión más para *Flight Simulator 2004*. ¿Una más? Rectificamos. Se trata de **pilotar el Airbus A320** como lo hacen los profesionales. Y **hay pocas experiencias comparables**.

POR E. "TUCKIE" ARTIGAS



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Simulación
DESARROLLADOR
Wilco Publishing
EDITOR
Drake Multimedia
PRECIO: 29,99 € **PEGI:** N/D
IDIOMA Textos de pantalla 🇬🇧 Voces 🇬🇧

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 2,6 GHz	PIV 3,4 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
WEB www.simulacion-drake.com

Después de muchas expansiones para *FS 2004*, te queda la sensación de que pocas novedades puedes encontrarte, hasta que topas con *Airbus A320*. Y no por el aparato representado, que ya ha aparecido en otras expansiones de título parecido, sino por el tratamiento.

En primer lugar, se acabó el panel en 2D; sólo hay una cabina virtual. Detalladísima, eso sí, y con su propio sistema de vistas, así que ya te puedes imaginar qué PC vas a necesitar. Todo se controla desde la cabina. Las pantallas, que no se aprecian muy bien, son activas, y al pulsarlas, éstas aparecen en un pop-up, donde pueden leerse con claridad.

La mayoría de los botones de todos los paneles son activos y, además, no responden igual al botón izquierdo que al derecho del ratón. Con el primero, el botón funcionará bien, pero con el otro empezará a fallar, simulando problemas técnicos.


Nuestro compañero Gadget se cambia al A320, al de verdad.

Destaca también el hecho de que, si abres la puerta de la cabina, te puedes desplazar por el avión, lavabos inclusive. El modelo 3D externo y sus texturas son impecables, incluyendo varias compañías aéreas importantes. Y el modelo de vuelo, digamos que acertado, aunque no podemos ocultar que hemos tenido dificultades con el peculiar sistema de control de los mandos de vuelo. Vamos, novedoso, pero lejos de la perfección.

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
A320 Professional

7,5

ISLAS CANARIAS

Si quieres **volar de isla en isla** y disfrutar del cielo de las Canarias **sin alejarte de tu aire acondicionado**, este verano puedes gracias esta expansión.

POR E. "TUCKIE" ARTIGAS

El Teide se muestra imponente y en todo su esplendor.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Simulación
DESARROLLADOR
Sim Wings
EDITOR
Drake Multimedia
PRECIO: 39,99 € **PEGI:** N/D
IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces ✗

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1 GHz	PIV 1,5 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
WEB www.simulacion-drake.com

Con nueve aeropuertos repartidos en siete islas, de entrada puede parecer que esta expansión llega ligera de equipaje. Más aún si tenemos en cuenta que ya la disfrutamos en *FS 2002*. Fuera prejuicios. Esta expansión para *FS 2002* y *2004* mejora la malla del terreno y las texturas de cada una de las islas, actualiza la red de carreteras y, además, la arquitectura de los aeropuertos. Todo ello sin restar puntos al tráfico artificial del simulador, con lo que el escenario está lleno de vida.

Explorar el valle bajo la cúspide del Teide, rodear la Gomera o volar bajo en Lanzarote es un placer indescriptible. Cuando vayas a aterrizar en Los Rodeos, quizá recuerdes aquella trágica colisión de 1977. Por ello es aconsejable que en caso de escasa visibilidad, o por simple placer del vuelo instrumental, uses las detalladísimas cartas Jeppesen con procedimientos de entrada y salida que se incluyen en esta valiosa expansión. Sin duda, estás ante una expansión que echará raíces en tu disco duro.

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
U.S. Airports
8



Algunos aeropuertos aparecen como un oasis en el desierto.

A-10 WARTHOG

Es feo y lento, pero algún secreto debe ocultar el A-10 que lo hace tan atractivo ¿Será el cañón de 30 mm? En fin, **descubre su sex-appeal** con esta esperada expansión.

POR E. "TUCKIE" ARTIGAS

68.000 polígonos no pueden estar equivocados. El modelo 3D es impresionante.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Simulación
DESARROLLADOR
Aerosoft
EDITOR
Drake Multimedia
PRECIO: 29,99 € **PEGI:** N/D
IDIOMA Textos de pantalla (inglés) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,6 GHz	PIV 2,4 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	128 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
WEB www.simulacion-drake.com

No será tan famoso como los cazas de las películas post *Top Gun*, pero entre los aerotranstornados, éste es uno de esos aparatos que tienen gancho. Tal vez su agilidad, o su poderoso cañón anticarro lo convierten en objeto de deseo. Más de un secreto esconde este aparato para haber sido modelado con altísimo detalle para *FS 2004* en esta expansión.



Se han modelado gran cantidad de partes móviles del avión.

Por fuera, el avión es perfecto. Se han modelado tres versiones, con distintas cargas externas. También partes móviles poco usuales, como la escalera o los carenados de los motores, que se pueden abrir. El realismo visual se complementa con decenas de posibles camuflajes. Así, verás escuadrones conocidos y colores como el gris o el verde.

Premio a la estética, pero también esperábamos que volara en condiciones. Pues no. Es ágil, sí, pero a la que empiezas a hacer el loco, te das cuenta de que algo falla. Por suerte, los sistemas de vuelo, visibles en las detalladas cabinas 2D y 3D, salvan esta expansión.

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
FS Falcon
7,5

ISLAS BALEARES Y GIBRALTAR

¿Hay vida más allá de las **Baleares y Gibraltar**? Parece que no, ya que, dado el realismo visual de esta expansión, **no querrás ir a ninguna otra parte**.

POR E. "TUCKIE" ARTIGAS

Se acabó tener que vagar por Internet para descargar escenarios. Cuando sólo los más viejos del lugar recuerdan un escenario similar para versiones anteriores de *Flight Simulator*, por fin llega esta expansión para *FS 2004*, que incluye también la antigua versión para *FS2002*. No sólo se añaden, reproducidos hasta el más mínimo detalle, los aeropuertos de cada una de las turísticas islas, sino que también se ha modificado el terreno para que la elevación sea correcta y realista. Además de texturas reales mejoradas, se han añadido edificios representativos como molinos, catedrales, fortificaciones... Y esto también es extensible a Gibraltar, que viene como jugoso extra.

No acaban ahí las bondades de esta expansión. Cual Gollum al anillo, te aferrarás al completísimo libro de cartas de navegación para cada uno de los aeropuertos representados. No en vano, cuentas con cartas de aproximación por instrumentos OACI, cartas de llegadas STAR y cartas de salidas SID. Por fin podrás hacer turismo del bueno.


DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Simulación
DESARROLLADOR: Sim Wings
EDITOR: Drake Multimedia
PRECIO: 39,99 € PEGI: N/D
IDIOMA: Textos de pantalla: español — Voces: ✗

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,5 GHz	PIV 2,2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR: Un mismo PC ✗ — LAN ✗ — Internet ✗
WEB www.simulacion-drake.com

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ... *World Airports 2*

8

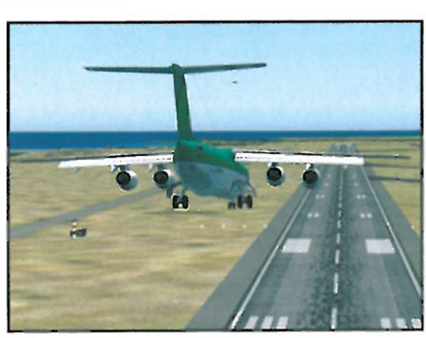

He aquí Ibiza, de día y con un único exceso: tu velocidad.


Texturas reales para el aeropuerto de Son San Joan.

COMMUTER AIRLINERS

La **aerolínea Eurowings** toma como base tu PC. Con esta expansión para *Flight Simulator 2004* **podrás disfrutar de cortos vuelos regionales**.

POR E. "TUCKIE" ARTIGAS


Vigila que tu BAe 146 no se salga de los estrechos márgenes.

El auge de las compañías de vuelos regionales empieza a verse reflejado en expansiones para *FS 2004* como ésta. Opciones no te van a faltar, ya que *Commuter Airliners* pone a tu disposición todos los modelos que la compañía aérea Eurowings tiene en servicio. El BAe 146-200 es la estrella indiscutible y sólo por él merece la pena hacerse con este título. No le van a la zaga los Airbus A319-100 y A320-200. Algo menos agraciados estéticamente son los siete aparatos de las series ATR42 y ATR72.

En cuanto al manejo, cada avión tiene sus paneles 2D, su parte de documentación en el manual y sus distintas librerías. Lástima que no incluyan cabinas 3D. La forma de volar de cada avión se aproxima a cómo debería ser el vuelo del aparato real, en especial el del BAe 146, pero en general los modelos de vuelo son bastante holgados: los Airbus pueden hacer en esta expansión maniobras imposibles en la realidad, y si se te para un motor en un ATR lo vas a pasar mucho peor que en un caso real.

A pesar de todo, el hecho de que se hayan cuidado detalles como partes móviles, datos reales de los aparatos e incluso un minucioso escenario con el aeropuerto de Niza, hacen que esta expansión sea recomendable si te atrae el mundo del pequeño avión regional.


DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Simulación
DESARROLLADOR: Eurowings Pro
EDITOR: Drake Multimedia
PRECIO: 39,99 € PEGI: N/D
IDIOMA: Textos de pantalla: inglés — Voces: inglés

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1 GHz	PIV 1,5 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR: Un mismo PC ✗ — LAN ✗ — Internet ✗
WEB www.simulacion-drake.com

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ... *Classic Airliners*

7

WONDERFUL MADEIRA

POR E. "TUCKIE" ARTIGAS

El de Madeira es **uno de los aeropuertos más peligrosos** del mundo. **Muchos lo comparan a un portaaviones** y la mayoría ansía aterrizar en su pista.

En aviación, el aeropuerto Funchal de Madeira es conocido por su dificultad a la hora de despegar y aterrizar. Situado en la ladera de una montaña, obliga, entre otras delicias, a realizar aproximaciones nocturnas en curva. Además, su pista prolongada sobre el mar gracias a los pilares sólo puede dejar claro algo: el que vale, sobrevive; el que no, al agua.

Si este reto se que teda corto, puedes optar por el cercano Porto Cristo, recreado igualmente con mucho detalle. Para volar con un nivel de seguridad adecuado en ambos aeropuertos, puedes seguir el tutorial que se incluye en el manual. Cuando llegues a tierra, si quieres, puedes seguir al Follow-Me hasta tu aparcamiento. Hasta aquí perfecto, pero lo que más salta a la vista es el increíble detalle del terreno. No en vano, la malla ha sido cedida por el ejército portugués y tiene un espectacular nivel de detalle de sólo 38 metros entre puntos. Se suman a esto unas texturas fotorrealistas tomadas en la isla. La guinda del pastel es la colocación realista de los radiofaros, con lo que necesitarás tirar de vuelo instrumental en esta recomendable expansión.

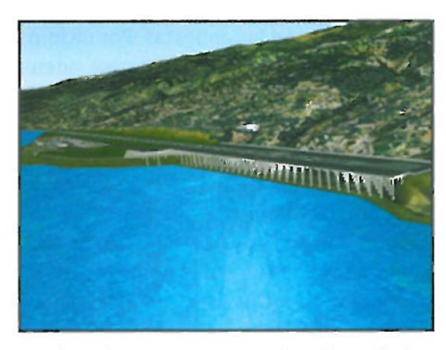

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Simulación
DESARROLLADOR: PTSim
EDITOR: Drake Multimedia
PRECIO: 29,99 € PEGI: N/D
IDIOMA: Textos de pantalla (inglés) Voces ✗

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,6 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR: Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
WEB www.simulacion-drake.com




La pista de este aeropuerto fue alargada de forma muy curiosa.

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ... *World Airports 2* — **8**


Sí, es cierto, hay vida en los aeropuertos. Más de la que imaginamos.

MY TRAFFIC 2004

Es frecuente que en *FS 2004* te encuentres con **otros aviones** que no son más que puro atrezzo. Llega el momento de multiplicarlos y **darles sentido y fundamento**.

POR E. "TUCKIE" ARTIGAS

Ya no estás solo. Los escasos aviones que pululaban por el cielo en *Flight Simulator 2004* son sustituidos en esta expansión por medio millón de planes de vuelo. Podrás apreciar este "detalle" en 5.500 aeropuertos del mundo. En cada uno de ellos, observarás que los aviones empiezan a rodar desde sus aparcamientos hasta las pistas de despegue. Una vez se han ido, siguen su propio curso hacia otro aeropuerto. Pero no sólo se trata de vuelos de aerolíneas; los aviones ligeros y los militares también pueblan el espacio aéreo.

Para dar consistencia al parque de aparatos de *FS 2004*, en este añadido se incluyen 60 modelos 3D, aunque presentan un aspecto externo bastante pobre. Sin embargo, la presencia de un sinfín de texturas surcando el cielo da mucho colorido y variedad. Otro punto negro de la expansión es el comportamiento de los aviones tras aterrizar, que desaparecen sin más. Tampoco resulta muy alentador encontrarse con unidades obsoletas que merman el potencial de esta expansión, por otro lado muy interesante.


DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Simulación
DESARROLLADOR: Eurowings Pro
EDITOR: Drake Multimedia
PRECIO: 39,99 € PEGI: N/D3
IDIOMA: Textos de pantalla (inglés) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1 GHz	PIV 1,5 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR: Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
WEB www.simulacion-drake.com

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ... *Traffic 2004* — **7**


Las precauciones a la hora de aterrizar se multiplican con tanto avión.

Un **trío de managers deportivos** que no incluye un juego de fútbol. ¡Vaya osadía! Para acabar de hundir tópicos, este mes también destacamos varios **títulos para esos locos bajitos** con poco poder adquisitivo y muchas ganas de divertirse.

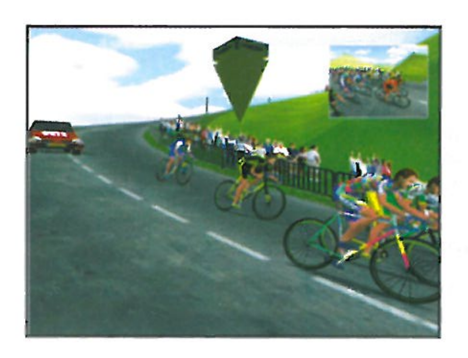
TOTAL SPORTS MANAGEMENT PACK



Proein ha tenido la buena idea de lanzar un recopilatorio de managers deportivos de lo más variado, aunque sea un par de meses después de lo previsto. Junto a los ya conocidos *Cycling Manager 3* y *Horse Racing Manager*, incluye *Pro Rugby Manager*, inédito hasta la fecha.

En el juego dedicado al ciclismo, el más interesante de los tres, podrás dirigir los entrenamientos, controlar los gastos del equipo y decidir las tácticas a seguir en carreras espectaculares ahora que el Tour de Francia se nos echa encima. Por su parte, *Horse Racing Manager* ofrece un tres en uno, ya que permite dirigir un establo, hacer de jockey durante las carreras y, si tienes un punto de ludopatía, probar suerte en las apuestas. Por último, el simulador de rugby te propone adentrarte en los tejemanejes de un deporte todavía minoritario en nuestro país. Entre otras gestiones, deberás negociar contratos y establecer tácticas y estrategias de juego en los partidos.

En definitiva, por poco precio, podrás poner a prueba tus dotes de negociación y de mando en tres modalidades deportivas bien distintas.

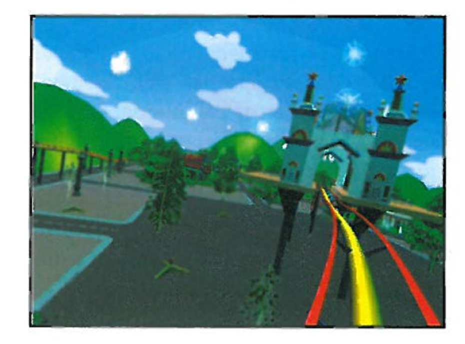




COLECCIÓN HÉROES



Desde la trepidante evolución de Tarzán, que se hace mayor de liana en liana por una selva 3D hasta las aventuras siempre imaginativas de Peter Pan pasando por los míticos trabajos de Hércules. Todo en un mismo pack. Los más pequeños de la casa disfrutarán con los héroes de Disney mientras ejercitan su habilidad por extensos mundos de plataformas no exentos de acción.

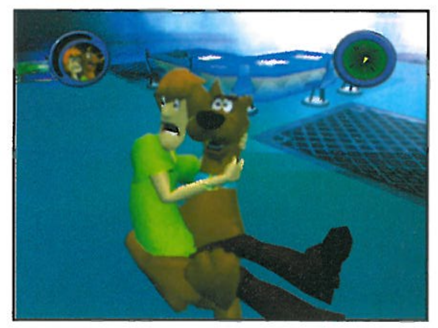


Como es habitual en otros títulos de la famosa productora, los papás pueden estar tranquilos: los enemigos no mueren, desaparecen, y los héroes, en lugar de atacar, castigan con sumo cariño a los malos de turno. Aquí no caben vísceras, desmembramientos ni nada parecido.

SCOOBY-DOO: DESATADO

GÉNERO: Infantil · **PRECIO:** 14,95 €

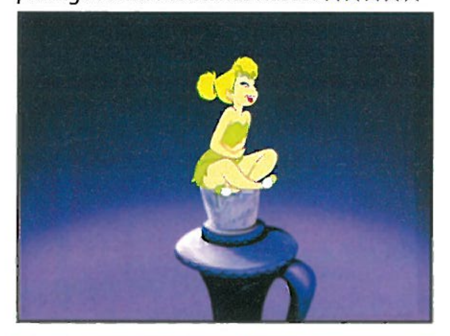
La segunda parte de las aventuras cinematográficas del perro más miedica desembarca en la línea económica de tu PC. El objetivo será ir resolviendo puzzles y minijuegos acompañado de los simpáticos personajes de Hanna-Barbera. ★★★☆☆



COLECCIÓN CLÁSICOS

GÉNERO: Infantil · **PRECIO:** 14,99 €

Destinado al público más infantil, Disney edita en este pack de tres juegos con sabor a clásico y que incluyen algunos de sus carismáticos personajes: *Pato Donald: Quac. Attack, Lo mejor de Goofy en monopatín* y *¡Vértigooo...!: Montañas Rusas.* ★★★☆☆



LOS PADRINOS MÁGICOS: SHADOW SHOWDOWN

GÉNERO: Infantil · **PRECIO:** 19,95 €

En este juego de aventuras, los ex monarcas del Mundo Mágico han creado un enrevesado plan para dominar Dimmsdale. Timmy Turner, el protagonista, deberá salvar la ciudad recogiendo suficientes estrellas de deseo y pidiendo deseos ingeniosos. ★★★☆☆

HERMANO OSO

GÉNERO: Infantil · **PRECIO:** 14,99 €

El juego capta la esencia del filme de Disney. En él hay que explorar territorios como la helada tundra o el Valle de Fuego mientras tratas de escapar del malvado cazador Denahi. ★★★☆☆

BICHOS

GÉNERO: Infantil · **PRECIO:** 14,99 €

Bichos es un juego de acción y aventura donde hay que ayudar a Flik, la intrépida hormiga, a deshacerse de todos los enemigos que se le presenten y derrotar a Hopper, el saltamontes. ★★★☆☆

¡YA PUEDES SUSCRIBIRTE A PC LIFE!

12 números con juego completo,
demos, etc. por un precio casi irrisorio: **43 euros.**

SÓLO 3,95 € JUEGO COMPLETO: THE ART OF MAGIC + DEMOS, PARCHES...

DVD DE REGALO PCL Nº 5

PC LIFE LA REVISTA DE JUEGOS

REPORTAJE
LOS IMPRESCINDIBLES DE LA E3 ¡32 páginas!
F.E.A.R. • Company of Heroes
Call of Duty 2 • Age of Empires III
Unreal Tournament 2007
Civilization IV • Alan Wake
Quake IV • Spore
Prey...

ANÁLISIS
BATTLEFIELD 2
Se buscan héroes

AVANCE
PORT ROYALE 2
Viento en popa

FAHRENHEIT
Terror en Nueva York

ADEMÁS > Madagascar • Cross Racing Championship 2005 • Singles 2 • SCAR • Cold Fear
¿Solo o con leche? • Pure Pinball 2 • Rapala Pro Fishing • Area 51 • Phantasy Star Online...

DVD-ROM 8,5 GB PC LIFE ¡DE REGALO! JUEGO COMPLETO > Estrategia/Rol
THE ART OF MAGIC MAGIC & MAYHEM
¡10 DEMOS!
> AREA 51
> DELTA FORCE XTREME
> ACT OF WAR: DIRECT ACTION
> RISING KINGDOMS
> LONDON TAXI RUSH HOUR
> CUSTOM PLAY GOLF
> TAXI 3: EXTREME RUSH
> ALEXANDER: THE HEROES HOUR
> NEXUIZ
> CROSS RACING CHAMPIONSHIP 2005
¡Más de 30 vídeos de los juegos de la E3!
+ PARCHES, EXTRAS Y UTILIDADES

PC LIFE LA REVISTA DE JUEGOS

MOVILIFE



Deseo suscribirme a la revista PC Life por un año (12 números) a partir del número ___ (incluido).

España: 43.00 €. (El precio incluye gastos de envío)
Europa y otros países: 43.00 €. (Los gastos de envío se cobrarán adicionalmente. Los envíos fuera de España se realizan por correo certificado)

Nombre y apellidos ____________________

Dirección ____________ Código postal ____________ Población ____________

Provincia ____________ Teléfono ____________ Edad ____________

FORMA DE PAGO

☐ Cheque Bancario adjunto a nombre Editorial AURUM, S. L.

☐ Tarjeta VISA

Nº de tarjeta: ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Nombre del titular ____________

Fecha de caducidad ____________

Firma del Titular

☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)

☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(nº entidad) (nº oficina) (D.C) (Nº de cuenta o libreta de ahorro)

Nombre del titular ____________

Ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Editorial AURUM, S. L.

Firma del Titular

Remite el cupón adjunto por carta o fax a:
Editorial AURUM, S. L. Muntaner 462, 2º 1ª 08006 Barcelona Tel: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 o escribe a: suscripciones@ed-aurum.com

ACCIÓN

M. GONZÁLEZ

El futuro que viene

Pasada la E3, es hora de hacer balance. Por un lado, tenemos la llegada algo decepcionante del tripartito galáctico next-gen: XBOX 360, PlayStation 3 y Revolution. Como ya sucedió con sus hermanas pequeñas, nos prometen un futuro de conversiones capaces de sacar los colores a nuestro PC. Vale que a mayor competencia, mayor rendimiento (casi siempre), pero ya veremos si son capaces de dar un paso más allá de los espectaculares vídeos de presentación (insértese aquí una risa maligna).

Por otro lado, se abre una etapa interesante en el universo de la acción compatible. Si el año pasado se resolvió con el espectacular desembarco de títulos como *Doom 3*, *Half Life 2* y *Far Cry*, no le deberían ir a la zaga los novedosos *Quake IV*, *Aftermath* (la expansión de *Half Life 2*), *Prey*, *F.E.A.R.* y *Call of Duty 2*. Ahí es nada. Un motivo de desilusión para los escépticos y partidarios de sequías y otras hecatombes. Parece pues que habrá títulos sabrosos para todos los gustos. Gracias a los motores gráficos de nueva generación, estaremos un poco más cerca de emular las películas de animación.

Sin embargo, la nota amarga la pondrá el omnipresente continuismo. Exceptuando el reciente y arriesgado *Boiling Point*, es difícil recordar la última vez que los diseñadores intentaron atraernos con algo más que revolucionarios efectos gráficos. Algunos títulos incluso llegan a parecerse demasiado entre sí, como es el caso del triunvirato *Prey-Quake IV-Doom3*. Esperemos que para la siguiente E3 las compañías saquen la billetera y paguen tan bien a los creativos como a los grafistas (insértese otra risa maligna).

EL APUNTE

EL CARTERO SIEMPRE MATA TRES VECES

Postal, la saga más malvada de los videojuegos tras Barbie y su caballo, volverá a visitar nuestros ordenadores en su tercera entrega. Mientras llega, podrás satisfacer tu incontinencia urinaria con *Apocalypse Weekend*, la expansión oficial de *Postal 2*. Eso sí, todavía no tiene confirmada su distribución en España, así que probablemente tengas que conseguirlo de importación.



Esperemos que las compañías saquen la billetera y paguen tan bien a los creativos como a los grafistas

ESTRATEGIA

X. PITA

Héroes y protagonistas

Otros ya lo habían hecho antes pero no importó demasiado. Entonces, llegaron Blizzard y su baño de multitudes, y nos abrieron los ojos. En la estrategia frenética, la que se mueve en tiempo real, un personaje clamaba a gritos su sitio: el héroe. Una figura con poderes especiales y personalidad de varios quilates, protagonista por partida doble, tanto en la trama como en el campo de batalla. Una disculpa perfecta, además, para importar tics de otros géneros, como la archiconocida experiencia típica de los juegos de rol.

Desde *Warcraft III*, raro es el juego de estrategia que no cuenta con su héroe. La evolución del género obedece a una lógica aplastante, casi siempre dictada por las tendencias que se pliegan al ritmo de las modas, de manera que, si algo funciona, tarde o temprano cobrará mayor protagonismo. Y eso es precisamente lo que sucede con la última criatura de Rick Goodman, *Rise & Fall: Civilizations at War*.

En apariencia estamos ante un juego de estrategia en tiempo real de corte clásico. O sea, las civilizaciones de siempre que se tiran, como siempre, los trastos a la cabeza. Sucede que los héroes aquí no son simple atrezzo. De hecho, manejarlos es una de las claves. Gracias a una muy personal perspectiva en tercera persona, te trasladarás al hombro de, pongamos por caso, Alejandro Magno. ¿La intención? Vivir la batalla en tu propia piel. De la estrategia a la acción a golpe de clic. Y es que ya lo dice el propio Goodman: "De repente estás entre tus hombres, haciéndote un sitio entre la masa de tropas enemigas". ¿Quién puede resistirse a algo así? Nosotros desde luego, no, y seguro que tú tampoco. Porque todos, absolutamente todos, queremos ser héroes y protagonistas.

EL APUNTE

ESTRATEGIA PORTÁTIL

Hemos hecho votos por el PC, pero no podemos resistirnos a anunciaros que la estrategia se ha vuelto portátil. Mientras que *Age of Empires* aparecerá para Nintendo DS, las divinas mascotas de *Black & White* aterrizarán en la PSP de Sony y *Civilization* se decantará por N-Gage. Como decía Bob Dylan, los tiempos están cambiando. Más razón que un santo.



En *Rise & Fall* los héroes no son simple atrezzo. De hecho, manejarlos será una de las claves

AVENTURAS

G. MASNOU

El último tren

Nueva E3 y punto de inflexión para las aventuras gráficas. Un minuto de silencio, un asomo de lágrima y un brindis de despedida: tras diez años en el ajo y otros cinco de penuria, podemos decir que el género que vio nacer *The Secret of Monkey Island* ha muerto. Al menos tal y como lo conocíamos hasta ahora.

La última edición de la feria de videojuegos más importante del mundo se ha saldado con la casi testimonial presencia de aventuras a la antigua usanza. Es decir, se han visto muy pocos títulos basados en la tradicional interfaz de apuntar y pulsar (con o sin la perspectiva en primera persona dentro de un entorno bidimensional). Pero no nos desanimemos, porque llega el relevo generacional de la mano de un título que hace del mestizaje y la inventiva su principal razón de ser: *Fahrenheit*. A tan solo unos meses vista de su lanzamiento, el juego de la desarrolladora francesa Quantic Dreams (autores del memorable *The Nomad Soul*) rezuma todo aquello que ha perdido el género con el paso del tiempo: un guión con un acentuado sentido del suspense, unos diálogos jugosos, personajes con magnetismo, rompecabezas perfectamente integrados en la trama y un desarrollo imprevisible y con un poder de atracción innegable.

Por estos y otros motivos, *Fahrenheit* podría ser el Ave Fénix de las aventuras gráficas, el último tren con destino a la primera división lúdica para un género que lleva demasiado tiempo anclado en el pasado. Mejor será no perdérselo.

EL APUNTE

EL REY HA VUELTO

Habrá novena entrega de la legendaria saga *King's Quest*. Esta vez no será Sierra la encargada de desarrollarla, sino una pequeña compañía independiente llamada Phoenix Freeware. *King's Quest IX* aparecerá este invierno y podrá jugarse sin cuotas. La acción tendrá lugar en un entorno tridimensional en primera persona y, por si fuera poco, estará protagonizado por los tres personajes más populares de la saga: Graham, Alexander y Rosella. Si quieres más información, visita la página oficial del juego: www.kq9.org.



***Fahrenheit* podría ser el Ave Fénix de las aventuras gráficas, el último tren a la primera división lúdica**

EL APUNTE

JUGAR A CREAR

Explorations RPG System (www.explore-rpg.com) es una interesante novedad diseñada para la creación de módulos independientes y jugables por sí mismos. Sencillo de utilizar, gracias a su control intuitivo, permite conseguir buenos resultados con el menor esfuerzo. Si eres de los que se acerca al rol como creador, deberías echarle un vistazo, aunque para ello tendrás que rascarte el bolsillo: la versión básica cuesta 60 dólares y la comercial, 199.



***Neverwinter Nights* sigue siendo uno de los juegos del género al que más horas dedican los aficionados**

ROL

J. J. CID

Porciones de rol

Han pasado ya unos años desde su lanzamiento y *Neverwinter Nights* sigue siendo uno de los juegos del género al que más horas dedican los aficionados. Lo abierto de su concepto, en el que las posibilidades parecen ilimitadas, ha logrado que el juego de Bioware se haya anclado firmemente en el disco duro de miles de usuarios. Ni siquiera el anuncio de su secuela ha restado un ápice al entusiasmo con el que los aficionados y desarrolladores dedican a hacer este juego cada día más grande.

La nueva propuesta de Bioware es la de ofrecer a los usuarios módulos de gran calidad a un precio casi anecdótico. Estos módulos, por su extensión, no pueden ser considerados expansiones comerciales al uso, pero sí tienen la suficiente calidad como para que a un usuario no le duela demasiado pasar por caja.

King Maker es el título del más reciente y completo de estos módulos. Se vende por 8 dólares (6 dólares la versión reducida) y pesa 72 MB (10 MB la versión reducida). Imprescindible para cualquier jugador de *Neverwinter Nights*. Tampoco conviene pasar por alto *Shadow Guard*, la creación de Ben "Altaris" McJunkin, uno de los miembros más activos de la comunidad *NWN*. Su precio es de 5 dólares y su tamaño de descarga asciende a 101 MB. Además, con su compra obtendrás también *Witch's Wake*. Se trata del más veterano de los tres módulos y actualmente no es posible adquirirlo por separado. Sus primeros capítulos, gratuitos al principio, ya evidenciaban una gran calidad.

Deportes

X. Robles

Un mundo mejor

No se ha hablado demasiado de los juegos deportivos en la E3. Apenas se han mostrado cuatro imágenes, un par de vídeos generados por ordenador y poco más. Aún así, que no cunda el pánico, hay razones para el optimismo. En las nuevas entregas para PC el salto cualitativo en cuanto a gráficos está casi asegurado. Pero, ¿qué será de la jugabilidad?

En los últimos años este aspecto era prácticamente lo único que se mejoraba. Las nuevas animaciones entusiasmaron a los fans de *Pro Evolution Soccer*. La decisión de EA de separar el botón de mate del botón de tiro recibió las alabanzas de los amantes del baloncesto. Por no decir de la simplificación del sistema de tácticas en *Madden NFL 2005*, una mejora de las que hacen afición. Queda claro que la jugabilidad importa, y mucho, así que no sería de recibo que se descuidase este aspecto justo ahora que los gráficos podrían remontar posiciones.

Por lo que hemos visto de *FIFA 2006* y *Madden NFL 2006*, parece que las mejoras más importantes irán ligadas a las animaciones de los personajes. Es de esperar que expriman al máximo la técnica del "Motion Capture". De esta forma, podrán crear un sistema de física realista, mejorar las interacciones entre los jugadores, añadir más elementos visuales (árbitros y asistentes, público, entrenadores, etc.)... Aún es pronto para saber si apostarán de pleno por esta y otras técnicas que mejoren el sistema de juego. Tampoco podemos asegurar que den buenos resultados a corto plazo. Sin embargo, una vez que la partida de los gráficos parece ganada y con las perspectivas de mejora de la jugabilidad que se plantean, casi podemos ir cantando el alirón. Llámame optimista si quieres.

El apunte

PREPARANDO LA TEMPORADA

Sports Interactive ha ofrecido nuevos datos de *Football Manager 2006*. Las novedades más interesantes son la simplificación del sistema de entrenamientos (¡ya era hora!), la posibilidad de hablar con el equipo en la media parte para darle una inyección de moral, un sistema de posiciones mejorado y una mayor interacción con cada miembro del equipo.



En las nuevas entregas deportivas el salto cualitativo a nivel gráfico está casi asegurado

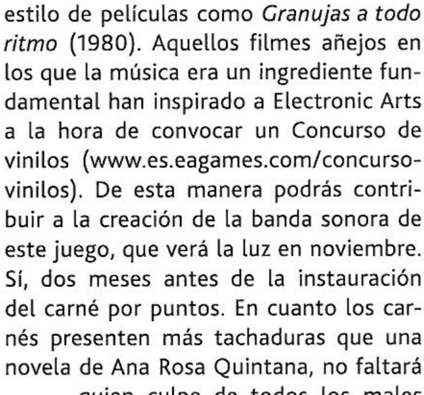
Carreras

J. Font

El más buscado

Electronic Arts ha encontrado en el desafío a la autoridad un *leitmotiv* para *Need for Speed: Most Wanted*. Aunque su ausencia en los *NFS: Underground* pueda hacer pensar lo contrario, las persecuciones policiales son todo un referente en la saga *Need for Speed*. De hecho, la amenaza de la pasma era una constante en los primeros títulos.

Además de huir de la policía, los aficionados al tuning virtual contarán con multitud de opciones para presumir de *buga* en la nueva entrega. El protagonista será un aspirante a delincuente callejero que deberá escalar puestos en la lista de más buscados. De ahí su título. Los desarrolladores prometen escenarios abiertos y calles kilométricas. Sin respiro, asistiremos a persecuciones policiales espectaculares al estilo de películas como *Granujas a todo ritmo* (1980). Aquellos filmes añejos en los que la música era un ingrediente fundamental han inspirado a Electronic Arts a la hora de convocar un Concurso de vinilos (www.es.eagames.com/concursovinilos). De esta manera podrás contribuir a la creación de la banda sonora de este juego, que verá la luz en noviembre. Sí, dos meses antes de la instauración del carné por puntos. En cuanto los carnés presenten más tachaduras que una novela de Ana Rosa Quintana, no faltará quien culpe de todos los males a juegos como *Most Wanted*. Serán polémicas estériles. En estos tiempos de corsé, nada mejor que recurrir al baúl de los recuerdos para refrescar la saga *Need for Speed*. Diversión asegurada y muy poco respeto a la autoridad.





El apunte

YO PARA SER FELIZ...

... quiero un camión. O al menos esto es lo que clama Softlab-NSK. En *Rig'n'Roll* podrás convertirte en todo un profesional del camión y repartir mercancías entre San Francisco, Los Ángeles, San Diego, etc. En el juego deberás convertirte en el mejor transportista y, para conseguirlo, tendrás que adelantarte a tus rivales y competir en carreras. La mala noticia es que de momento no hay distribuidor para nuestro país. ¿Quién se anima?



EA ha encontrado en el desafío a la autoridad un *leitmotiv* para el nuevo *Need for Speed*

SIMULACIÓN

M. A. GONZÁLEZ "GADGET"

Potencia física

Los desarrolladores coinciden: a la hora de crear un simulador de vuelo, nada hay más complejo que lograr una representación lo más realista posible. El realismo no sólo debe afectar al vuelo, sino al armamento y los daños, lo que en conjunto se denominan modelos físicos. En un mercado cada vez más exigente, serán éstos los factores que determinen el éxito de ventas.

La escalada de realismo se ve limitada por la capacidad de cálculo de nuestras CPU, lo que nos obligar a remodelar el PC cada dos años para estar a la altura del nuevo software. Al mismo tiempo, el realismo físico de nuestros simuladores resulta, cuando menos, escaso. Sin embargo, el panorama podría cambiar con el nuevo procesador de AEGIA (www.ageia.com), que se encarga de gestionar los complejísimos cálculos de los modelos físicos de forma independiente a la CPU de nuestro PC.

Por tanto, buenas noticias para nuestro hobby: cuando el chip PhysX se generalice en un par de años, se dará un paso de gigante en la calidad de los modelos físicos. Es previsible, también, que estos modelos se estandaricen. De esta manera, podrán ser desarrollados por terceros. En resumidas cuentas, desarrollar nuevas simulaciones será más sencillo y económico.

Básicamente, la implantación de tecnología tendrá dos efectos inmediatos: aumentará la calidad de los nuevos productos y, consiguientemente, se revitalizará el género de la simulación. Las primeras tarjetas PPU estarán a la venta a finales de año.

EL APUNTE

VIVOS Y COLEANDO

Si bien la presencia de la simulación de vuelo en la última E3 de Los Ángeles ha sido casi inexistente, esta feria al menos ha servido para presentar formalmente proyectos online tan ambiciosos, como *Fighter OPS* y *WWII Online Beyond Blitzkrieg*. También se ha anunciado el inminente lanzamiento de *Battle of Britain II* y 1C ha presentado por sorpresa un simulador de helicópteros ambientado en Vietnam. El género, pues, sigue vivo y coleando.



Cuando el chip PhysX se generalice, se dará un paso de gigante en la calidad de los modelos físicos

EL APUNTE

LA CRUZ

Friendware ha apostado fuerte por este género y, si bien está disfrutando del éxito gracias a *Guild Wars*, no todo ha sido orégano. Por lo visto, *City of Heroes* ha pasado muy desapercibido, hasta el punto que al poco tiempo de su lanzamiento se ha rebajado el precio a 19,95 euros. Esperemos que esta medida ayude a potenciar la vida del juego, que pronto contará con una expansión en la que podremos encarnar a los villanos.



Está claro que el juego online está llamado a ganar protagonismo en los próximos años

ON LINE

S. SÁNCHEZ

Pues era verdad

Como especialista en el juego online desde ya hace algunos años, he debatido infinidad de veces por qué los juegos multijugador masivos seguían siendo tan minoritarios en nuestro país si los comparamos con el resto de géneros. Lo sucedido en los últimos meses deja poco margen para la discusión.

Al principio, tener que conectarse a Internet al precio de llamada local era algo que muy pocos podían permitirse, y más aún si tenemos en cuenta la cantidad de horas que exige este tipo de juegos. Pero con el tiempo llegaron las tarifas planas, más tarde la ADSL y en los últimos meses la competencia entre compañías ha derivado en ofertas de conexión cada vez más atractivas y justas. Como consecuencia, las conexiones de banda ancha a precios razonables se han ido generalizando.

El éxito de *World of Warcraft* demostró hace unos meses que el mercado ya estaba maduro para un título de calidad y con el tirón de la saga *Warcraft*. Pero quedaba la duda de si sería la excepción a la regla, ya que, superado el problema de las conexiones a Internet, persistía el fantasma de las cuotas de pago. Y hay que tener en cuenta que se ha repetido hasta la saciedad el argumento de que en España no estamos acostumbrados a pagar por jugar.

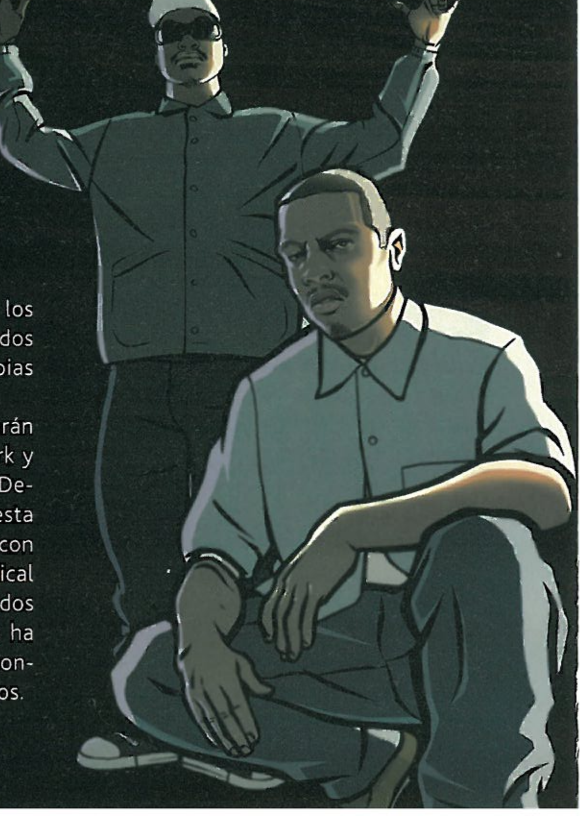
Pues parece que algo de cierto hay en ello en vista del éxito de *Guild Wars*. Este juego sin cuotas para jugar ha demostrado cuál era la otra traba que impedía al género terminar de salir del gueto. El juego de NCSoft ha conseguido situarse temporalmente el primero en las listas de ventas de varios países, entre ellos España. Está claro que, gracias a los buenos títulos y a la supresión (o al menos abaratamiento) de cuotas, el juego online está llamado a ganar protagonismo en los próximos años.

BANDAS SONORAS

Los juegos rompen la barrera del sonido

Basta con pegar la oreja a **las bandas sonoras de los videojuegos** para apreciar lo mucho que han crecido en la última década. **Antes, cuatro ruiditos** sin el menor rastro de armonía **servían de telón de fondo** a las masacres alienígenas. **Hoy**, en algunos casos, **orquestas sinfónicas** de más de 100 músicos se encargan del apartado sonoro.

POR M. ECHARRI



Sitúate: mayo de 2004. La Orquesta Filarmónica de Los Ángeles da un concierto en uno de los principales auditorios de la ciudad californiana. No tocan sinfonías de Beethoven ni arias de Mozart, sino las melodías de un compositor japonés contemporáneo, Nobuo Uematsu, que alterna sinfonismo, pop y electrónica. Todas las melodías que suenan fueron compuestas para la saga de videojuegos *Final Fantasy*. Un "vacuo entretenimiento adolescente" (en opinión del prestigioso New York Times) que lleva más de 60 millones de unidades vendidas en todo el mundo. La grabación de los conciertos, recién reeditada en Estados Unidos, supera ya las 200.000 copias vendidas.

Las composiciones de Uematsu sonarán meses después en Chicago, Nueva York y el auditorio de la última GDC (Game Developers Conference), interpretada esta vez por la orquesta sinfónica de Silicon Valley. Pero dejemos que la gira musical de *Final Fantasy* siga su ruta por Estados Unidos. Lo esencial es constatar que ha nacido un subgénero en la música contemporánea, la música para videojuegos.



La saga *Hitman* siempre ha cuidado mucho su apartado musical.

¿Otros síntomas? Muchísimos. Una banda sonora, la de *NBA Live*, trufada de hip hop y rock callejero, rozó el millón de copias vendidas mediados los 90. La de *GTA: San Andreas*, que se editó en octubre en varios países europeos (España incluida), lleva ya cientos de miles en el mercado anglosajón. Más: una de las canciones pop del año en 2005 en Japón ha sido *Snake Eater*, del compositor local Norihiko Hibino, e interpretada por la roquera Cynthia Harrell. Sí, lo has adivinado, forma parte de la banda sonora de *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*.

Lo que suena

¿Qué pasa con los juegos? ¿Cómo ha alcanzado su apartado sonoro semejante nivel de sofisticación? Tal y como se construyen las grandes obras: paso a paso. No hace tanto que la música de videojuegos constaba sólo de archivos MIDI, rudimentarias sintonías de menos de treinta segundos que los mismos programadores (o sus primos, o sus madres) improvisaban a última hora. Los MIDI de la era de los 8 y 16 bits son ahora objeto de coleccionismo *freak*, incluso encontrarás páginas en la Red dedicadas a recopilarlos y atesorarlos (www.vgmusic.com es la mejor).

A mediados de los 90 apareció una nueva profesión: el compositor de música incidental para juegos

Pero no nos engañemos: la recuperación de estas reliquias de la era del software pionero tienen que ver, en la mayoría de los casos, más con la pura nostalgia que con el interés por la música.

Fue a mediados de los 90 cuando apareció una nueva profesión en la industria de desarrollo virtual: el compositor de música incidental para juegos. Al principio, su nombre figuraba en letra minúscula en los títulos de crédito. Sin embargo, las compañías empezaron a darse cuenta de la importancia de este apartado por la reacción del público, que coleccionaba e intercambiaba estos archivos sonoros y hablaba de ellos con auténtica devoción en los foros especializados.

Óscar Araujo, un compositor español que lleva más de una década dedicándose a hacer música para juegos, lo sintetiza a la perfección: "La banda sonora de un juego puede ser tan compleja, tan elaborada y de tanta calidad como la de cualquier película. Todo depende del presupuesto". Si no hay dinero, se impone el recurso a la electrónica casera y las formas de producción artesanales. Con unos euros de más, pueden contratarse músicos, vocalistas, coros… Incluso orquestas

ENTREVISTA CON… ÓSCAR ARAUJO, COMPOSITOR

"SOY UN TODOTERRENO"

Araujo, de 29 años, es uno de los contados músicos españoles que puede presumir de una sólida trayectoria como compositor de música para juegos. El compositor, con residencia en Vic (Barcelona), ha hecho de todo, desde suites sinfónicas a rock electrónico, pop instrumental o heavy metal con sintetizadores.

PC LIFE: ¿Cuándo y cómo empezaste a dedicarte a esto?
ÓSCAR ARAUJO: Fue en 1995, con un juego de deportes de invierno en 16 bits de Hammer Technologies que ni siquiera se editó, aunque acabó regalándolo una revista.



PCL: ¿Qué has hecho desde entonces?
O.A.: He trabajado con casi todas las grandes compañías de desarrollo españolas y en juegos de éxito como *Blade, One, Pro Rally 2002, Monster Track*…

PCL: ¿Qué es lo último que has hecho?
O.A.: *Scrapland*, para Mercury Steam. Primero hice lo que me pidieron, heavy metal con guitarras sampleadas. Luego entró American McGee y me dijo que quería algo más electrónico y menos estridente, también más adaptado a mis gustos, así que lo hice.

PCL: ¿Cómo definirías tu estilo?
O.A.: Soy un todoterreno. Combino sonido digital y analógico. Me gusta trabajar con sintetizadores pero también me siento cómodo con músicos. Incluso he grabado algún tema vocal.

PCL: ¿Te ha abierto puertas tu actividad en los videojuegos?
O.A.: Sin duda. He hecho cine de animación *(El Cid)*, televisión, publicidad… Y tengo múltiples proyectos para el futuro.

PCL: ¿Alguno de que puedas hablar?
O.A.: Voy a formar un dúo de música electrónica festivalera para tocar en directo y ya tengo discográfica. Es que yo empecé siendo un chaval, con Chimo Bayo, en la ruta del bacalao. Todos tenemos un pasado…



Los juegos deportivos de EA suelen contar con buena música.



En *Call of Duty*, Michael Giaccino da en el blanco.



Nobuo Uematsu deslumbró con sus partituras para *Final Fantasy*.


La música de *GTA: San Andreas* es un compendio de éxitos actuales.

sinfónicas. "Hoy en día puede crearse una orquesta virtual a base de samplers", explica Araujo, "pero el resultado siempre será mejor si cuentas con verdaderos músicos. Siento sana envidia cuando leo que Michael Giaccino o Harry Gregson-Williams han contado con trompetas, trombones y, en algunos casos, hasta setenta ¡o cien! músicos".

¿Giaccino? ¿Gregson-Williams? No sufras, puede que aún no les conozcas y seguro que ellos tampoco te conocen a ti. Pero están entre los más grandes en lo que a bandas sonoras se refieren. Forman parte de un *star system* incipiente y la industria se los disputa.

Con nombre y apellidos

El caso más llamativo tal vez sea el del norteamericano Michael Giaccino (Riverside, Nueva Jersey), que acaba de dar el salto a la pantalla grande con la banda sonora de *Los Increíbles*, la última película de Pixar. Los reyes de la animación digital llevaban un año deshojando la margarita. No sabían si encargar la partitura del filme a John Barry, Thomas Newman o Michael Kamen. Al final, apartaron ese ramillete de nombres ilustres para ponerse en manos de Giaccino, un joven compositor que había hecho televisión, publicidad... y montones de videojuegos.

De Giaccino han surgido partituras ya clásicas como las de *Medal of Honor*, *Call of Duty* y *Secret Weapons Over Normandy*, tres obras tensas y llenas de aliento épico, ideales para mearse en los pantalones o dejarse llevar por la emoción en los mejores momentos de los juegos a los que pertenecen. Giaccino lo tiene claro: "No voy a dar la espalda a los juegos. Haré tanto cine como me sea posible, pero nunca me he tomado los videojuegos como un peldaño intermedio para llegar a las grandes ligas. Trabajar para Electronic Arts es tan gratificante como hacerlo para Pixar".

Un enfoque que comparte otro profesional muy cotizado, el británico Harry Gregson-Williams: "Cuando Hideo Kojima me dijo que la banda sonora de *Metal Gear Solid* iban a escucharla mientras jugaban más de 10 millones de personas, lo tuve claro: estaba ante el gran reto de mi carrera". Y eso que ha firmado los temas de grandes producciones de Hollywood como *Armageddon*, *Hormigaz* o *El reino de los cielos*. Gregson-Williams tiene claro que los videojuegos ya son una nueva disciplina artística: "Soy de una generación que no creció con los juegos. La última vez que toqué un juego de ordenador debía ser de aquellos de tenis con

MOMENTOS ESTELARES

Alguien dijo que la música es el acceso a la eternidad en el instante. Pues bien, los videojuegos ya ofrecen unos cuantos instantes de excelencia musical, pero nosotros nos quedamos con estos cuatro

El juego: Hitman: Contracts
El hombre: Jesper Kyd
El tema: Winter Night
El momento: Kyd rompe moldes cuando incorpora orquestas sinfónicas y coros multitudinarios, pero el resultado es incluso mejor en perlas minimalistas como este tema electrónico, que incluye 30 segundos de opresiva oscuridad *ambient*.



El juego: Metal Gear Solid 3
El hombre: Norihiko Hibino
El tema: Snake Eater
El momento: Quédate con los primeros segundos de este tema pop inspirado en las composiciones de John Barry para las películas de James Bond. Un espléndido arranque para un juego que merece llegar a PC.



El juego: Headhunter
El hombre: Richard Jacques
El tema: Escape from the Lab
El momento: El juego no pasaba de discreto, pero la banda sonora es de las que se instalaban en los tímpanos, sobre todo los febriles acordes que acompañan la huída del protagonista del laboratorio maldito.



El juego: Myst IV: Revelation
El hombre: Jack Wall
El tema: The Swamp
El momento: Cualquier secuencia de esta suite densa y narcótica vale la pena. Por ello no es de extrañar que la compañía editora pusiera 1.000 copias a la venta en su servicio ubi.com. De hecho, estudia editar unas cuantas más.




La música es fundamental en la ambientación de un juego.


Jesper Kyd colaboró con Shiny en diversos juegos, incluido *Messiah*.

rayitas. Pero creo que ésta es una forma de arte tan válida como cualquier otra y que desarrolladores como Hideo Kojima tienen tanto talento como cualquier director de cine de Hollywood. Es lógico que la música esté a la altura, ¿no?".

Premios para todos

Ése es el objetivo. Alcanzar niveles de excelencia comparables a los de cualquier otra industria de ocio. A ello ha dedicado su vida Jack Wall, autor de la música de joyas interactivas como la serie *Myst*, *Unreal II*, *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* o el próximo *Dungeon Siege*. Wall es director y cofundador de GANG (Game Audio Network Guild), el gremio de compositores para juegos. Esta incipiente Academia entregó en marzo sus terceros premios anuales, los de la edición de 2005. Los Oscar del sonido para producciones interactivas.

Entre los premiados de este año, destacan Bill Brown y Jamie Chistopherson, responsables de la apabullante música de *Batalla por la Tierra Media*; Marty O'Donnell y Michael Salvatori, por *Halo 2*, o Tim Sweeney, encargado de recopilar los temas que aparecen en la B.S.O. del último *GTA*. Pero el triunfador indiscutible, uno de los hombres más respetados del sector, es Jesper Kyd, compositor y productor de las ejemplares bandas sonoras de la serie *Hitman*.

En poco más de un lustro, el danés Kyd ha dejado una huella de las que no se borran. Empezó grabando densas pistas de música electrónica para demos de Amiga, pero pronto dio el salto a grandes producciones virtuales como *MDK 2*, *Messiah* o *Freedom Fighters*. Junto a Dave Perry, en la inquieta compañía Shiny Entertainment, dispuso de total libertad creativa para llevar a la práctica sus innovadoras ideas, un cruce entre electrónica avanzada y sinfonismo épico no exento de sentido del humor que muchos han imitado desde entonces.

El disco de un concierto con las melodías de *Final Fantasy* supera ya las 200.000 copias vendidas

Pero el gran salto cualitativo lo ha dado de la mano de la compañía nórdica IO, con la serie *Hitman*. La primera secuela del juego, *Silent Assassin*, es un ejemplo de lo lejos que puede llegarse con tiempo, dinero y la absoluta confianza de tus clientes: grabó 11 temas con los 110 músicos y coristas de Orquesta Sinfónica y de Coros de la Radio de Budapest. El resultado sólo puede describirse como apabullante. Una experiencia acústica que por momentos supera el impacto del propio juego.

Otras ruedas a seguir en lo que a música y juegos se refieren son Chris Huelsbeck, John Powell, James Hanningan y, sobre todo, Richard Jaques (autor de la aclamadísima B.S.O. de *Headhunter*). Para hacer justicia a sus trayectorias profesionales y sus bandas sonoras, esta revista necesitaría un apéndice de 100 páginas. De momento, puedes anotar sus nombres, te serán muy útiles la próxima vez que estés jugando a un juego de nueva generación y te preguntes: "¿Qué es eso tan bueno que suena de fondo?".


Ya existen unos premios específicos para la música de los videojuegos.


Harry Greggson-Williams compone para películas y videojuegos.

IMPERIAL GLORY



Nadie en su sano juicio afirmaría que **conquistar el mundo** sea una tarea fácil. Desengáñate. Si sigues empeñado en conseguir la victoria final, **vas a tener que sudar y sangrar**. Toma nota de nuestros consejos, que no encontrarás mejor ungüento.

Aunque en *Imperial Glory* se le da igual importancia al tiempo real que a los turnos, hemos decidido enfocar esta guía exclusivamente a las batallas terrestres. ¿La razón? Nuestros consejos marciales pueden ser aplicados a cualquier imperio con el que hayas decidido conquistar el mundo. Por el contrario, la vertiente de juego por turnos depende en exceso de las investigaciones y tecnologías que hayas ido desarrollando a lo largo de la partida, por lo que las variables son considerables.

Tómate esta guía como referencia. Son estrategias de combate que a nosotros nos han dado muy buen resultado pero que a lo mejor a ti, que tienes una forma de enfrentarte al enemigo totalmente diferente, no te acaban de convencer. Antes de entrar de lleno en los consejos para atacar y defender con éxito, un repaso a las claves generales que te pueden ayudar en el espinoso camino hacia las páginas de oro de los libros de historia.

EL CONOCIMIENTO ES PODER

Antes de entrar en faena, deberás saber en qué circunstancias puedes utilizar a tus hombres. Por ejemplo, recuerda que la caballería se encarga siempre de destrozar a la infantería enemiga. No exageramos: aprender a utilizarla sabiamente es importantísimo para hacer que la balanza se incline hacia el lado que te interesa, el tuyo.

Una de las unidades más útiles son los fusileros. Son lentos, así que pueden convertirse en un blanco fácil para tu enemigo, pero nadie mejor que ellos a la hora de dar cobertura y apoyo a cualquier otra unidad. Son especialistas tanto en la lucha a distancia como en el cuerpo a cuerpo.

La artillería es otro de los elementos que debes conocer al dedillo. Pocas unidades son tan imprescindibles para hacerte con la victoria. La artillería debe estar colocada en un lugar estratégico, generalmente en posiciones elevadas. Utiliza cañones u obuses según tus necesidades. Los cañones, por ejemplo, destrozan a tropas y edificios rivales. Éstos disparan en línea recta, mientras que los obuses (muy buenos contra edificios) lo hacen describiendo una parábola. Si lo que quieres es pulverizar a la infantería enemiga, deberás utilizar los cañones de campaña.

En cuanto a la caballería, no todos los jinetes responden igual. Por ejemplo, los Ulanos son ideales para enfrentamientos cuerpo a cuerpo, mientras que los dragones pueden atacar tanto a distancia como cara a cara.

Tómate tu tiempo antes de comenzar cada batalla. Como dijo Napoleón, vístete despacio si tienes prisa. La calma puede ser tu mejor aliada. Estudia los accidentes geográficos (ríos, colinas, etc.) y, en caso de que sea posible, atrinchera a tus hombres en edificios.





Cuando comience la batalla, deberás tomar decisiones rápidas. Un consejo que puede sonar a perogrullada: recuerda corregir el tiro de tu artillería cuando tus hombres hayan avanzado. Si no das las órdenes correctas, acabarás masacrando a tus propios soldados.

ES HORA DE ATACAR

Cuando ya hayas estudiado punto por punto el campo de batalla, comienza a colocar a tus hombres. En *Imperial Glory* tienes que pensar de dos formas: en presente, para el momento que estás viviendo, y en futuro, si quieres prever el movimiento de las tropas y sus posibles consecuencias.

Una buena forma de desplegar tus unidades es la siguiente: coloca a tus hombres en una formación conjunta frente al enemigo. Esto creará un bloque duro que le resultará difícil traspasar. Mientras tanto, utiliza al resto de tus hombres como reserva y comienza a disparar con tus cañones. Utiliza las distancias para que tus fusileros repartan fuego a lo lejos. Mantenlos lo suficientemente alejados de los enemigos.

Es vital que utilices la distancia. Los ataques así serán mucho más efectivos. En caso de que estés guerreando en un mapa con un río (algo muy frecuente en los combates de *Imperial Glory*) procura evitarlo a toda costa. Pelear dentro del agua resulta muy peligroso, de modo que písalo sólo cuando sea indispensable para desplazarte.

Cuando tus cañones y fusileros ya hayan hecho todo lo posible, tendrás que lanzarte al ataque. Tu estrategia dependerá del curso que haya tomado la batalla. Si la infantería ha cumplido con su trabajo, manda a los refuerzos. ¿Recuerdas a las tropas que dejaste en reserva? Muévelos desde la retaguardia hasta la primera línea del frente. Te ayudarán a hacerte con la victoria final.



LA MEJOR DEFENSA ES... DEFENDER BIEN

Generalmente, en las batallas en las que te conviertes en defensor encontrarás varios edificios dispersos por el mapa. No forman parte del decorado, sino que son piezas fundamentales para tu estrategia. Más te vale atrincherar allí a varias formaciones. Ocupa toda clase de edificios y parapetos. Esto te proporcionará una excelente cobertura a los ataques, vengan por donde vengan. En caso de que sepas qué edificios van a ser atacados primero (es muy fácil: son los que están más cerca del enemigo), coloca en ellos a un nutrido grupo de tropas para que disparen desde las ventanas.

Después de haberlo hecho, mueve ficha con la caballería y la artillería. La caballería puede cubrir los flancos, mientras que la artillería tiene que estar situada siempre sobre un terreno elevado.

Una táctica que suele dar muy buen resultado es esperar a que las tropas enemigas avancen hacia ti. En caso de que estés defendiendo un emplazamiento, jamás debes adelantarte a buscar pelea. No te impacientes, habrá batalla. Cuando ésta estalle, lanza varios ataques con tu caballería. Si puede ser, ordena a la artillería que abra fuego sobre el enemigo mientras las tropas atrincheradas hacen lo propio.





Ojo con las formaciones que utiliza el enemigo. Algunas de ellas son especialmente débiles a ataques concretos. Por ejemplo, mientras vas hostigando a los enemigos con repetidos ataques de caballería, deberías provocar que se plegaran formando un cuadro. Recuerda que esta formación es muy débil contra los ataques a distancia. Sólo tienes que bombardearlos y acabarás con ellos.

GUILD WARS

Ascalon es un mundo en el que resulta **fácil entrar** y sumergirse, **pero pocos** son los héroes que **consiguen ocupar un puesto de honor**. Difícil pero no imposible. Aquí tienes **algunas directrices** con las que quizá llegues a lo más alto.



EL JUEGO DE ROL

Explorar el mundo de *Guild Wars* no es salir de merendola. Al principio del juego quizás no lo notes demasiado, pero a medida que avances algunos niveles, verás que cada vez cobra más importancia la formación de un buen grupo de aventureros. Si no quieres verte repitiendo una y otra vez la misma serie de tareas sin éxito, sigue nuestros consejos.

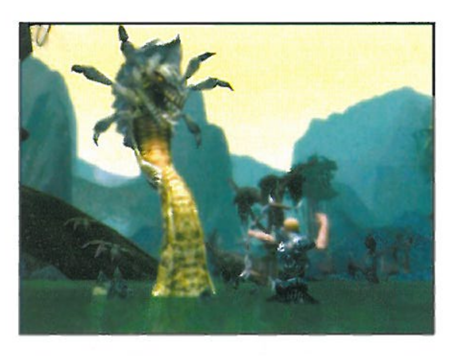
ENCUENTRA EL EQUILIBRIO

Antes de salir de una ciudad con un equipo formado, asegúrate de que sea equilibrado. Lo más sensato es escoger a uno o dos guerreros para que inicien y aguanten el combate. Además, necesitarás al menos un curandero y un par de personajes que ataquen a distancia, ya sea con arcos o con hechizos. Si juegas solo y te unes a los grupos que encuentras por las ciudades no hay problema. Pero si juegas con tus amigos, nuestro consejo es que os complementéis los unos a los otros escogiendo personajes con profesiones distintas. Ten en cuenta que el juego en equipo es fundamental, y aunque un grupo de guerreros pueda infligir mucho daño, terminarán por caer desangrados si no disponen de un curandero cercano.



NO ATAQUES DE BUENAS A PRIMERAS

Aunque parece un planteamiento totalmente lógico, no todo el mundo lo sigue. Será la adrenalina, el fragor de la batalla o el mero descuido, pero a veces te encontrarás con el típico héroe que carga contra un grupo de monstruos sin pensárselo dos veces. Durará poco, porque, obviamente, sin una táctica previa se recorren pocos metros. Consulta el mapa para ver el tipo y localización de los monstruos con los que toparás. Asegúrate de estar con el máximo de vida y puntos de maná antes de empezar el combate, y si alguno de tus compañeros sufre las consecuencias de un maleficio, espérate a que se le pase, o mejor procura que lo curen. Cuando tu equipo goce de una salud de hierro, es el momento de atacar a los monstruos más cercanos para no atraer al resto. Así podréis eliminarlos poco a poco con el mínimo riesgo para tu equipo.



LA RESURRECCIÓN ES PODER

Si cuentas con algún personaje capaz de resucitar a los muertos, protégelo como si fuera tu VISA. Y si las cosas no salen como habías planeado y los miembros de tu grupo empiezan a caer uno detrás de otro, que les zurzan, el único que no puede caer es ese compañero con poderes de resurrección. Así que aléjalo cuanto más mejor de la escena de la masacre. Poco después del ataque, los tediosos monstruos habrán vuelto a su posición inicial y sólo él podrá reviviros. En la misma línea, no está de más que todos los personajes capaces de revivir vayan ejercitando esa habilidad cuando os vayáis de aventuras. Nunca sabes cuándo asomará la negra guadaña.

PRIMEROS AUXILIOS

También debéis cuidar entre algodones a cualquier personaje capaz de curar. Vigílalos, y si ves que alguien les ataca, defiéndeles lo antes posible para evitar que mueran. Si tú eres uno de estos personajes, vigila de cerca la salud de tus amigos y nunca esperes al último momento para curarles, ya que posiblemente llegues demasiado tarde. En el caso de que las cosas se pongan feas, olvídate de malgastar maná atacando y dedícate únicamente a restablecer la salud de tu equipo. Por supuesto, este consejo también es aplicable al combate en PvP, del que hablaremos más adelante.

ESTABLECE PRIORIDADES

Cuando no quede más remedio que atacar a un gran grupo de enemigos, apunta siempre en primer lugar a los adversarios que puedan curar a sus compañeros o a los más poderosos. Una buena táctica consiste en que los guerreros se enfrenten a los enemigos menos poderosos y que el resto del grupo se concentre en los peces gordos. De este modo, la victoria será pan comido. Una táctica alternativa, siempre y cuando cuentes con un hipnotizador, es neutralizar temporalmente al enemigo más poderoso para así poder limpiar la zona de esbirros. Después, tendrás vía libre hacia la cabeza del monstruo mayor del reino.



EL JUEGO PVP

La estrategia a seguir en los servidores PvP es muy diferente a la del juego de rol. Es por eso que el abanico de posibilidades y estrategias se hace mucho más amplio en este tipo de partidas en las que sólo debes tener en mente avanzar hacia la victoria a golpes, hechizos o mandobles varios. En el PvP, además, es donde deberás exprimir al máximo tu imaginación en busca de la combinación de habilidades más efectiva para cada situación. Aquí tienes algunos consejos básicos que te ayudarán a quedar como un campeón en el campo de batalla.

OBJETIVO: LOS MONJES

Hay muchos equipos de *Guild Wars* que, entre sus filas, cuentan con un nutrido grupo de monjes para curar a los compañeros mientras dura el combate. Cuando detectes su presencia, pasa del resto de contrincantes y concéntrate en neutralizar a estos personajes. Los monjes no se caracterizan por su resistencia precisamente, así que si te lo montas bien puedes dejarlos fuera de combate en un instante. Consecuentemente, los enemigos perderán la opción de curarse. Para rematarlos, una buena opción es usar elementalistas contra ellos. Eso sí, por la misma regla de tres, vigila a tus monjes y mantenlos alejados del foco de acción principal para que puedan ser útiles en el momento justo, cuando tengas más heridas que los Grimaldi.

INTERRUMPE AL ENEMIGO

Ganar una batalla no siempre es cuestión de pegar más fuerte que el otro. A veces, según la situación, verás que resulta más efectivo "molestar" a tus rivales para evitar que puedan lanzar conjuros. Para ello, nada mejor que interrumpir sus recargas de energía. En este mismo sentido, ve con cuidado cuando veas que los miembros del otro equipo cuentan con personajes capaces de inutilizar a los tuyos. En un principio, no deberían ser tus primeros objetivos, pero si detectas que saben cómo sacarles partido, atácales sin más miramientos.



EL TIEMPO ES ORO

Los combates PvP suelen ser frenéticos y muy dinámicos. La clave es la velocidad. Es por eso que tardar en dar una respuesta en el momento adecuado, puede ser la diferencia entre la vida y la muerte. Deberías elegir muy bien el tipo de habilidades que vas a usar, especialmente si éstas requieren mucho tiempo de recarga. Sin embargo, esto puede ser un factor que puedes usar a tu favor si recurres a habilidades de interrupción (contrahechizos) contra tus enemigos, lo cual te otorgará un tiempo valiosísimo para realizar todo tipo de ataques sin más preocupaciones. Por otra parte, el primer blanco de tu grupo debería ser un enemigo especialmente duro de pelar, de modo que no le dé tiempo a reaccionar ni a él ni a los monjes que le acompañen. En caso contrario, te expones a que un ataque general se diluya y ese enemigo termine avasallándote.



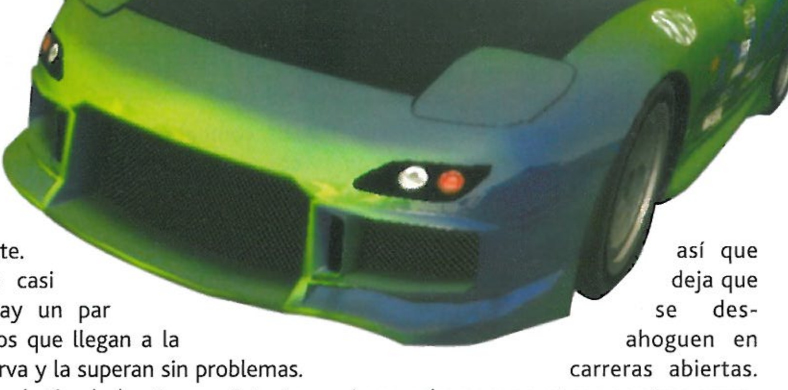
COMUNÍCATE POR VOZ

No se trata de un consejo exclusivo para PvP, si bien es cierto que en este tipo de juego se requiere una coordinación y compenetración que a veces tarda en forjarse si nos limitamos únicamente a las ventanas de chat. Por supuesto, si tienes unos auriculares con micro, mejor que mejor, pero con unos cascos estándar y un micro de los de toda la vida también te las puedes apañar. Hay varios programas gratuitos que puedes usar para charlar con tus amigos mientras juegas, como pueden ser Roger Wilco (http://rogerwilco.gamespy.com) o el cada vez más popular TeamSpeak (www.goteamspeak.com). Elige el que más te guste, crea un servidor privado para charlar sólo con quien quieras (ponle una contraseña para evitar que entren personas ajenas al grupo) y verás cómo la experiencia de juego cambia radicalmente. Y por supuesto, aplicaos una dosis de autodisciplina. De nada sirven las charlas de grupo si luego cada uno va a su aire.



JUICED

No se trata sólo de hundir el pie en el **acelerador**. *Juiced* tiene más jugo que la quema descontrolada de **gasolina**. Si quieres prosperar en el juego, **necesitarás dinero y prestigio**.



Dinero, fama... esto es lo que promete *Juiced*. Pero deberás poner algo de tu parte. Una buena gestión de tus recursos y el conocimiento de tus rivales te permitirán convertirte en el rey de Angel City. No todo pasa por tener el vehículo más potente. Una buena apuesta, por ejemplo, te reportará pingües beneficios. Ponte el casco y utiliza la cabeza.

TÁCTICAS DE CARRERA

Empezar es duro, y más si te gastas todo el dinero en el primer coche. Guarda algo para mejorar tu buga. Una de tus primeras adquisiciones es el óxido nitroso. Sin él no te plantees participar en ningún sprint. Además, te permite acelerar el vehículo en la salida o después de un accidente. Hay quien prefiere reservarlo para el sprint final, pero no siempre te resuelve la papeleta. Pocas carreras se deciden sobre la línea de meta. Además, en algunos trazados, la meta se esconde a pocos metros de una curva. Y no parece el lugar más idóneo para utilizar el Nitro. Utilízalo en los tramos apropiados para atrapar a tu adversario o poner tierra por medio.

Conducir sin sentirte presionado hace que cometas menos errores. Las salidas son muy importantes. Si llegas tarde a la primera curva es fácil que te veas involucrado en un accidente. Fíjate que casi siempre hay un par de vehículos que llegan a la primera curva y la superan sin problemas. Detrás, el pelotón de los torpes. Intenta ser de los primeros o... el último para sortear el accidente. Los accidentes te cuestan prestigio y pasta.



TODO POR LA PASTA

El vil metal es el que te permite progresar. Con dinero en el bolsillo podrás mejorar tu vehículo, aunque el resto lo deberás poner tú. Las categorías están limitadas por potencia, así que intenta acaparar más caballos que las cuadras de *Ben-Hur*. Una vez lo consigas, no saltes de categoría hasta que tengas suficiente dinero acumulado. Utiliza el chip para limitar la potencia. No obstante, ten en cuenta que sólo permite unos márgenes pequeños, así que una modificación te puede obligar a saltar de categoría. Y eso, sin la potencia adecuada, significa perder dinero.



Adquirir otro coche es una buena idea. Te permite participar en más carreras y, cuando llegue la ocasión, dejarlo en manos de los personajes que se unen a tu banda. Estos personajes necesitan experiencia para empezar a ganar títulos, así que deja que se desahoguen en carreras abiertas. Aprovecha para apostar por otros corredores. De este modo, si tu intuición es buena, matarás dos pájaros de un tiro. Tu piloto aprenderá y tú ganarás dinero.

EL RESPETO

El prestigio es otro de los elementos a tener en cuenta. Te permitirá acceder a competiciones con más dinero en premios, montar tus propias carreras e incluso retar a adversarios a través de tu móvil. Los torneos de exhibición son el escenario perfecto para conseguir este respeto.



Puedes crear carreras personalizadas para practicar las maniobras con los vehículos que hayas desbloqueado. Recuerda que no es lo mismo utilizar en este tipo de maniobras un vehículo con tracción delantera, trasera o total. Su comportamiento varía. Si no sabes cómo hacer maniobras, ve al apartado Extras. Allí encontrarás los vídeos que te muestran cada tipo de maniobra. Con mucha práctica, podrás combinar maniobras y eso da mucho prestigio. Si lo haces mal, el resultado es totalmente el contrario.

Además de en estos torneos, conseguirás puntos de respeto durante las carreras. Los obtendrás con una conducción precisa y sin causar daños a tu vehículo y terceros. Adelantar a los adversarios o derrapar en algunas curvas también te dará puntos adicionales.



BOILING POINT

Tu hija ha sido secuestrada y tú, abandonado en una isla, donde **te disparan, te asedian, te utilizan**. ¡Basta ya! Es mucho más de lo que cualquier hombre puede llegar a resistir. Respira, porque **te ofrecemos una** pequeña **válvula de escape** en forma de consejos.



CONSEJOS GENERALES

1 Lo primero que tienes que tener en cuenta es que *Boiling Point* no es un juego de acción al uso. Aquí la pericia con el ratón sirve de poco si no hay una buena planificación previa.

2 Revisa tu armamento. Cada arma tiene unas características propias que la harán más o menos apropiada según el tipo de trabajo. De nada vale un arma potente si no sabes usarla con pericia o se te encasquilla en mitad de una refriega.

3 Comercia con todo lo que puedas. Tu habilidad de comercio mejora con la práctica. No es lo más ético, pero puedes esperar oculto a que termine un enfrentamiento entre facciones rivales y al final ir revisando los cadáveres para luego vender su inventario. Es una buena forma de autofinanciarse en los duros comienzos.

4 Cuida tus vehículos. No puedes dejarlos en cualquier sitio. Recuerda apagar el motor antes de salir de ellos. Si vas a un lugar desconocido, conviene ir en taxi antes de arriesgar tu valioso vehículo.



5 Cuida tus niveles de adicción. Es más recomendable (y barato) someterse a una cura de desintoxicación que seguir usando drogas que apenas mejorarán tu salud. La ingesta de alcohol es divertida, pero inútil. Abstente y todo irá mejor.



6 Ten en cuenta, que como en la vida real, siempre hay más de un camino. La solución a algunas misiones no siempre es la más obvia. Contempla todas las posibilidades e investiga caminos alternativos.

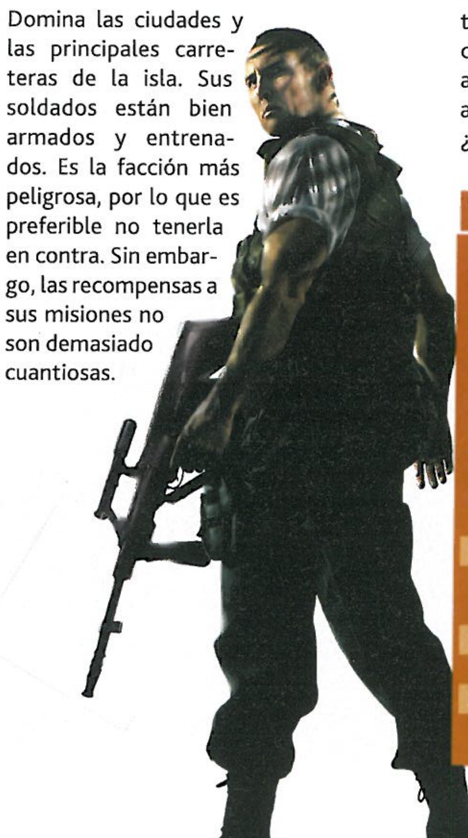
7 Nunca pierdas de vista tu objetivo principal. Recuperar a tu hija debe ser más importante que lograr fama y fortuna en Realia.

8 Lo principal para salir bien parado de un asalto a un asentamiento enemigo es planear con antelación la forma de salir de allí. Antes de salir a escena, asegúrate de encontrarte con las menos sorpresas posibles.

LAS FACCIONES

Las relaciones con las distintas facciones que pueblan Realia determinarán tu futuro en la isla. Es imposible llevarse bien con todas, por lo que es de suma importancia saber a cuál de ellas conviene tener de tu lado.

Domina las ciudades y las principales carreteras de la isla. Sus soldados están bien armados y entrenados. Es la facción más peligrosa, por lo que es preferible no tenerla en contra. Sin embargo, las recompensas a sus misiones no son demasiado cuantiosas.



LOS CRIMINALES

Residen en las ciudades. Sus misiones casi nunca te mandarán fuera de la ciudad de origen y serán rápidas y sencillas. Si te alías con ellos, la mayoría de las restantes facciones te añadirán a su lista negra.

LOS INDÍGENAS

Son la facción más pobre. Su arsenal es escaso y sus integrantes apenas están entrenados. Alistarse con ellos sólo está indicado para idealistas y amantes del esoterismo.

LA GUERRILLA

Rival directo del gobierno. Controla la parte no urbanizada de Realia. No son tan idealistas como en un principio quieren hacerte ver. Sus misiones te acercarán a la mafia y distanciarán del gobierno.

LA MAFIA

Su principal negocio es la venta de cocaína. Sus misiones te generarán cuantiosos emolumentos. Aliarse con ellos es el camino rápido a la acción y al dinero, aunque quizás no sea lo mejor para localizar a tu hija.

LA CIA

Es quizás la facción más camaleónica de todas. Sus misiones atacarán a cualquiera de las demás facciones sin importar las alianzas pactadas. Dinero rápido, buen armamento e inmunidad diplomática. ¿Qué más se puede pedir?

LOS CÓDIGOS

Todo te ha fallado, tu cabeza está a punto de explotar y el maldito teléfono móvil vuelve a anunciar los gritos de tu mujer. Tranquilo, antes de echarte a la bebida, prueba primero estas pequeñas ayudas adicionales. Abre la consola de comandos pulsando la tecla ñ durante el juego. En ella puedes escribir cualquiera de estos códigos.

Addarmor X
Mejora tu nivel de armadura (sustituir X por una cifra entre 1 y 99)

Addhealth X
Mejora tu salud (1-99)

Addammo X
Consigue munición extra (1-99)

PARIAH

Para activar los trucos, ve a Configuración > Códigos de trampa e introduce los siguientes códigos. Debes respetar las letras mayúsculas y minúsculas.

IMALAZYBEEOTCH
Todos los mapas
F3ARM3
Eres invencible
ALLAMO
Munición al máximo
MYLOCATION
Coordenadas de localización activadas
P33kaB00
Puedes saltarte los vídeos
Ebpwnz
Mapa multijugador exclusivo de Electronics Boutique
BESTBUYpwnsYou
Mapa multijugador exclusivo de Best Buy
GameStopPwnage
Mapa multijugador exclusivo de GameStop
TRUPwned
Mapa multijugador exclusivo de Toys R Us
FuturePwnage
Mapa multijugador exclusivo de Future Shop
PwnageMart
Mapa multijugador exclusivo de Walmart
YouGotGroove
Mapa multijugador exclusivo de Groove
TargetingYou
Mapa multijugador exclusivo de Target
ShhitsaSecret
Contenidos secretos desbloqueados

Hay otra manera de introducir los códigos. Una vez dentro del juego, pulsa la letra Ñ para abrir la consola y escribe uno de los siguientes códigos.

god
Eres invencible (excepto si te caes de muy alto)
ghost
Puedes atravesar paredes y objetos
fly
Puedes volar
walk
Desactiva los modos "ghost" y "fly"
Loaded
Obtienes todas las armas
allammo
999 de munición en todas las armas
fov X
Cambia el tipo de visión (sustituir la X por una cifra, por defecto es 70)
behindview 0
Juega en primera persona
behindview 1
Juega en tercera persona
suicide
Te suicidas

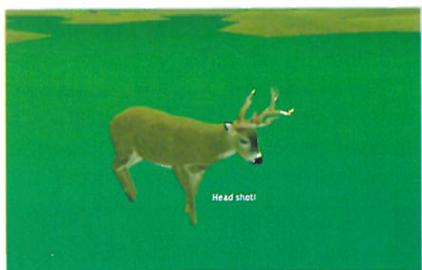




HUNTING UNLIMITED 3

Para activar los trucos, tienes que ir a la carpeta "Hunting Unlimited 3" que el juego crea en "Mis Documentos" (ojo, no vayas a la carpeta donde tienes instalado el juego). Localiza el archivo config.cfg, ábrelo con el bloc de notas y cambia la linea **uset g_console "0"** por **uset g_console "1"**. Una vez dentro del juego, pulsa la tecla º (al lado del 1) para abrir la consola e introduce cualquiera de estos códigos.

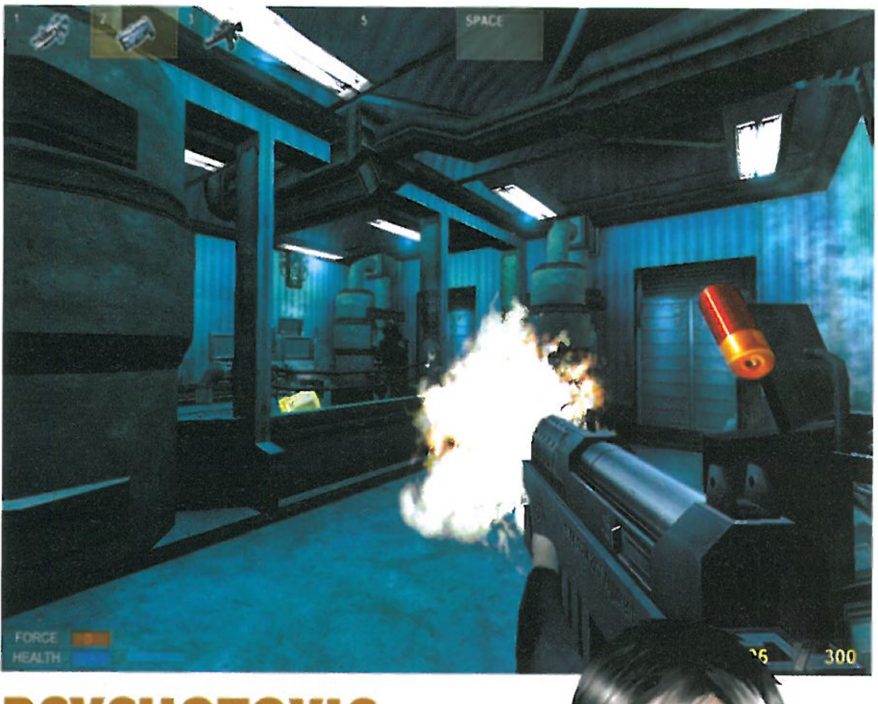
cheat_animals
Muestra todos los animales en el mapa
gimme_tierz
Desbloquea los escenarios del modo Challenges
restart
Reinicia la cacería
g_set_fov X
Cambia el campo de visión (sustituir X por un número entre 0 y 360)
g_set_time X.Y
Cambia la hora del día (sustituir X por un número entre 00 y 23 e Y por entre 00 y 99)



KNIGHTS OF HONOR

Pulsa Enter durante el juego e introduce los siguientes códigos:

bskinti
Obtén 1.000 de deidad, 1.000 libros y 100.000 monedas
bsdestroyer
Daños aumentados
bsnofog
Elimina la niebla del mapa
bsray
Activa el modo Sin Dinero
bsnoai
IA desactivada para todos los reinos
bsai
IA activada para todos los reinos
showspies
Muestra los espías enemigos



PSYCHOTOXIC

Durante el juego pulsa la tecla º (al lado del **1**) para acceder a la consola. Luego, teclea alguno de los códigos siguientes. Ten en cuenta que debes respetar las mayúsculas y minúsculas.

lua levelend()	Pasar de nivel
lua allammo()	Munición al máximo
lua medave()	Añadir armas
lua god()	Modo dios
lua ungod()	Desactivar modo dios
lua PlayerInvisible()	Invisibilidad
lua PlayerVisible()	Desactivar invisibilidad
lua speed(X)	Cambiar la velocidad (sustituir la X por una cifra)
lua PTFly(On)	Activar modo vuelo
lua PTFly(Off)	Desactivar modo vuelo
lua PTLowGoreVersion()	Gore light
lua summon(PickupKnife)	Cuchillo
lua summon(PickupColt)	Colt
lua summon(PickupSocom)	Pistola con silenciador SOCOM
lua summon(PickupMac10)	Ametralladora con silenciador Mac10
lua summon(PickupPumpGun)	Recortada
lua summon(PickupM16)	M16
lua summon(PickupSniper)	Rifle de mira telescópica
lua summon(PickupGatlingGun)	Ametralladora Gatling
lua summon(PickupFlamer)	Lanzallamas
lua summon(PickupJackhammer)	Taladradora
lua summon(PickupUdderGun)	Uddergun
lua summon(PickupA_Gun)	Arma alienígena
lua summon(PickupIonRifle)	Rifle de iones
lua summon(PickupPitBull)	Pitbull

SINGLES 2

Dinero extra

Ve a C:\Archivos de programa\Singles2\config y haz clic con el botón derecho del ratón sobre el archivo game.cfg. Selecciona Propiedades y desmarca la casilla Sólo lectura. A continuación, abre el archivo con el bloc de notas, busca el campo "moneystart" y cambia el número del patio (backyard), apartamento (apartment) o el ático (penthouse) a **999999999**. Guarda los cambios, modifica las propiedades de manera que el archivo vuelva a ser de sólo lectura y arranca el juego.

Desbloquear todos los modos

Utiliza el mismo método que antes para modificar el archivo game.cfg. Busca las siguientes líneas: "BackyardEnabled = false", "ApartmentEnabled = true" y "PenthouseEnabled = false". Muy fácil, cambia los **false** por **true** y ya estará listo.

Versión sin censuras

De nuevo, modifica el archivo game.cfg. Busca "pixelation" y asegúrate de que las líneas siguientes queden de este modo: "pixelate = true", y "fullPixelation = false".

Puntos de habilidad

En primer lugar, juega una partida, grábala y, a continuación, sal del juego. Abre el archivo "savegameX_Apartment.dat" con el bloc de notas si el personaje que quieres modificar vive en un apartamento o "savegameX_Penthouse.dat" si habita un ático y así con las diferentes modalidades (X representa el juego guardado que quieres modificar). Puedes encontrar estos archivos en la carpeta "savegame". Seguidamente, debes hallar los puntos de habilidad. Cada vez que encuentres uno, cambia el valor a 30, así hasta que no queden más. Se puede mejorar, pero por el momento funciona. Ahora, inicia el juego, carga la partida guardada y disfruta de tus nuevos puntos de habilidad.



Arranca La Campus Party

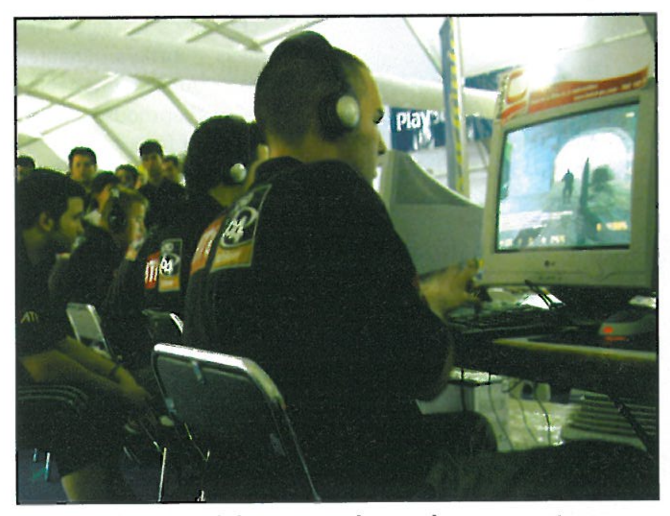
Campus Party 2005

El museo de las Ciencias Príncipe Felipe de Valencia volverá a albergar este año a los participantes de la Campus Party, en esta ocasión alrededor de 5.500, que estarán agrupados por primera vez en nueve áreas temáticas repletas de nuevos contenidos: juegos de acción y estrategia, deporte, simulación aérea, Campusbot (dedicada a la robótica), CampusCrea (reunión de creadores digitales), software libre, modding, astronomía y desarrollo de videojuegos.

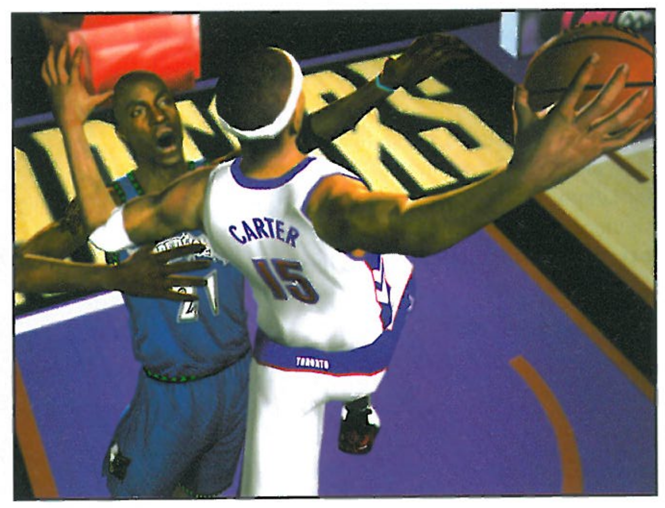
Las competiciones oficiales de videojuegos estarán divididas en dos bloques. En el de acción y estrategia se darán cita prestigiosos clanes nacionales e internacionales, auténticos profesionales del videojuego, junto con aficionados. *Need for Speed: Underground 2*, *Counter Strike* y *Warhammer 40.000: Dawn of War* son los títulos confirmados para este apartado, a los que posiblemente se sumará *Battlefield 2*. En la categoría de deporte se incluirán *Pro Evolution Soccer 4, FIFA 2005 y NBA Live 2005*. Con éste último se llevará a cabo un espectacular "All Star" en el que no faltarán los concursos de triples y mates.

Además, Campus Party apoyará durante su celebración el desarrollo de torneos no oficiales, organizados por las diferentes comunidades de jugadores que sólo deberán presentar su propuesta. Además, en esta edición los apasionados de los videojuegos no sólo jugarán, sino que podrán aprender a crearlos si se apuntan al área de desarrollo.

Se trata de una de las mejores competiciones de videojuegos (gracias a su organización y a la cuantía de sus premios) que se celebran en España. Reserva un espacio en tu agenda de vacaciones, la cita es del 25 al 31 de julio. En www.campus-party.org tienes toda la información y la posibilidad (si llegas a tiempo) de adquirir tu entrada.



Ya puedes ir calentando las muñecas de cara a los campeonatos.



***NBA Live 2005* permitirá realizar concursos de triples y mates.**

Campos de batalla

World of Warcraft ROL

Con la llegada del parche 1.5 de *World of Warcraft* se ha abierto la veda a un nuevo sistema de batallas entre jugadores de la Alianza y de la Horda. Por fin, están disponibles las primeras "Battlegrounds".

La primera, la de Alterac Valley, está destinada a los jugadores con un nivel entre 51 y 60, que podrán enzarzarse en batallas de hasta 40 miembros por bando. Con el acceso a los campos de batalla, podrán completar algunas tareas. La recompensa: invocar poderosos aliados que lucharán en su bando. La segunda de las "Battlegrounds", Warsong Gulch, está pensada para jugadores de niveles que van del 20 al 40. En este caso, el objetivo será capturar la bandera.

Tanto el primer como el segundo escenario son ideales para que los jugadores empiecen a recoger puntos de honor que luego podrán canjear por objetos y favores especiales.

En las "Battlegrounds" debes vigilar los ataques aéreos.



Cada torre tiene la bandera de la facción que la controla.



Fuerza mayor

Star Wars Galaxies: The Total Experience

ROL

Activision acaba de lanzar la que ha sido bautizada como la Experiencia Total. A un precio de 29,95 podrás hacerte con un paquete que incluye el juego *Star Wars: Galaxies* más sus dos expansiones, *Jump to Lightspeed* y *Episode III The Rage of the Wookies*. Es una buena oportunidad para aquellos que no se habían alistado en la Alianza o el Imperio con anterioridad, pero también para aquellos que quieran hacerse con la inédita expansión wookie en nuestro país. Esta expansión está destinada a los jugadores veteranos, aquellos que tengan acceso a naves que alcancen la velocidad de la luz y así alcanzar el planeta Kashyyyk.

En esta expansión los jugadores descubrirán un tipo de escenario que nada tiene que ver con lo visto hasta ahora en *Galaxies* y que requerirá de una mayor concentración a la hora de desplazarse por el planeta debido a la cantidad de vegetación. Además, como novedad y para animar a dar un paseo por el exterior del planeta, se ha implementado la posibilidad de recoger mineral de los asteroides cercanos.

En pocas palabras

MORFEO HA MUERTO

Los creadores de *Matrix Online* están arriesgando más de lo esperado para darle emoción a su juego. Tras una épica batalla entre Morfeo y las máquinas, éstas delegaron en un asesino para que le diera caza y acabara con la vida del heroico capitán. Todo esto con el objetivo de que a partir de ahora los jugadores investiguen la identidad del asesino y si es posible vengar su muerte.



FIN DE LA GUERRA

El pasado sábado 4 de junio fue una fecha señalada en el calendario para los aficionados de *Battlefield*. En Madrid tuvo lugar la Gran Final de la Liga Española de *Battlefield 1942*. Tras tres meses de competición, se enfrentaron los cuatro mejores clanes españoles del momento: x6tence, Fraktal, Overlord Veterans y Forgotten Brigade. La victoria final fue para los x6tence, patrocinados por AMD.



CLANES, TRIBUS Y COFRADÍAS

GUERREROS VACILONES



La verdad es que no sabemos si el apelativo les viene corto o largo, pero lo que sí que parece seguro es que llegarán a los 100 miembros para poder organizar sus propias "raids" en *World of Warcraft*. Si te interesa unirte a ellos, los encontrarás en el servidor Zenedar. Contactar con ellos es tan simple como visitar su página web y dirigirte a alguno de los nombres de contacto que mencionan.

http://webs.ono.com/usr012/guerrerosvacilones

LA FUNDACIÓN

Star Wars: Galaxies sigue vivo, que nadie lo dude, y para ello están los chicos de La Fundación. Los miembros de este clan han demostrado que viven para este juego y que saben de lo que hablan. Basta con pasarse por su web para darse cuenta de que las reglas que los unen han dado sus frutos. En la misma página puedes encontrar todo tipo de información actualizada sobre el juego en forma de artículos exclusivos o a través de su sección de noticias.

LA FUNDACION

www.lfswg.com

CLAN CATALUNYA



A los catalanes les va la acción. Al menos es lo que se desprende de su menú de juegos predilectos: *Medal of Honor*, *Call of Duty* y *Counter Strike*, y, además, no se casan con nadie: lo mismo se centran en uno que en los otros. Además, cuando les vence la fatiga, no tienen reparos en dejar los juegos actuales para ocuparse de las novedades. Es el caso de *Battlefield 2*, que, según parece, se va a convertir en su próximo campo de batalla principal.

www.clancat.ne

Esta sección es vuestra. Si formas parte de algún clan o grupo de juego on line y quieres darlo a conocer, envíanos vuestro logo y un pequeño texto sobre el clan a pclife@ed-aurum.com.

AVANCE

GÉNERO: Rol • DESARROLLADOR: Sega • EDITOR: Atari • DISPONIBLE: Julio

PHANTASY STAR ONLINE

Blue Burst

Han pasado ya cuatro años desde que Sega lanzara **el primer *Phantasy Star Online* para** la malograda **Dreamcast**. Y **no pasó** precisamente **desapercibido**. **Ahora** los jugadores de **PC** también vamos a tener la oportunidad de sumergirnos en su universo.

POR A. SALAS

Los combates se desarrollarán en tiempo real para que sientas cada golpe.

Los gráficos han mejorado, pero siguen por debajo de la media de otros juegos online.

En las naves es donde se corta el bacalao: tú a la misión más "chunga".

La popular y ya longeva saga *Phantasy Star Online* ha decidido probar suerte en nuestro territorio después de pasar por varias consolas. Eso sí, a diferencia de otras versiones anteriores de la saga, *Blue Burst* será exclusivamente online.¿Otras novedades? Junto con la interfaz adaptada al PC, unos gráficos algo mejorados y el guardado automático de los progresos.



ELIGE TU CAMINO

Para crear a tu avatar contarás con tres clases diferentes (cazadores, exploradores y fuerzas), que a su vez se subdividen en otras categorías hasta llegar a un total de doce personajes a elegir. Mientras que algunos destacarán en el combate cuerpo a cuerpo, otros demostrarán su superioridad con los poderes mentales. Por supuesto, también existirán clases intermedias en las que la balanza entre estos dos aspectos estará mucho más equilibrada.

El sistema de juego evitará que haya demasiada concentración de gente en un mismo lugar. Una vez que el jugador entre en un servidor (lo que en el juego se corresponderá con una nave), deberás escoger el bloque de la nave al que quieres acceder. A continuación, podrás reunirte con la gente que encuentres para crear una misión y completarla en equipo. Se tratará de un sistema muy parecido al que podemos ver en *Guild Wars*.

En lo que a misiones se refiere, también habrá novedades respecto a las versiones de consola, con 33 a añadir al repertorio ya existente, y algún que otro personaje nunca visto antes. La beta del juego sigue abierta, así que puedes probarla tú mismo.



Los monstruos no podían faltar a su cita con ***Phantasy Star Online***.



LO ESENCIAL

A SEGUIR... *Blue Burst* es el ejemplo de que cuando se quiere, se puede.Sus creadores han sabido adaptar la jugabilidad en su salto de la consola al PC.

A MEJORAR... El entorno gráfico ha sido algo retocado, pero aun así está por debajo de la media de otros juegos online, incluso de algunos ya veteranos.

¿TE HAS PERDIDO ALGÚN NÚMERO DE PC LIFE?









Envíanos este cupón junto a **4,95 €** en sellos de correos dentro del sobre por cada ejemplar que desees y te haremos llegar la/s revista/s a tu domicilio. Los gastos de envío están incluidos.

Envíalo a PC Life. Muntaner, 462 -2º 1ª. 08006 Barcelona

PC Life 1 ☐ • PC Life 2 ☐ • PC Life 3 ☐ • PC Life 4 ☐

Nombre y apellidos ______________________________

____

Dirección ______________________________

____

Población ______________________________

C.P. __________ Provincia ______________________________

Tel. __________ Fecha de nacimiento ______________________________

e-mail ______________________________

No se admiten fotocopias ni faxes, sólo originales.

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial. Los datos NO se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos o cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum S.L.

Los mods más populares

Este último mes no ha sido especialmente prolífico en lo que a mods se refiere, pero aun así hallarás los mejores en nuestro ranking.

ACCIÓN

#		Mod / Juego	Valoración
1	▲	Half-Life²: Substance Half-Life²	★★★★★
2	▲	SheriffsDPT Half-Life²	★★★★★
3	►	Source Forts Half-Life²	★★★★★
4	▼	Green Tech Doom 3	★★★★★
5	▼	Wild West Return to Castle Wolfenstein	★★★★★
6	►	Forgotten Hope Battlefield 1942	★★★★★
7	▲	SAS Lion Den Unreal Tournament 2004	★★★★★
8	▲	EikoBattle Unreal Tournament 2004	★★★★☆
9	▲	Breaking 50 Call of Duty	★★★★☆
10	▼	Battlefield Vietnam WWII Mod Battlefield 1942	★★★★☆
11	▲	Vengeance Quake	★★★☆☆
12	▲	Operations 1942 Half-Life	★★★☆☆
13	►	Joint Operations: Reality Joint Operations	★★★☆☆
14	▲	DSF SCUD Collection Operation Flashpoint	★★★☆☆
15	▲	Max Payne Mod GTA 3	★★★☆☆

ROL

#		Mod / Juego	Valoración
1	▲	Silgrad Tower Morrowind	★★★★★
2	▼	Fallout 2 Wasteland Merc Mod Fallout 2	★★★★☆
3	►	Exile: Spirits of the Underworld Morrowind	★★★★☆
4	▼	The Grey Clan: Episode I Baldur's Gate 2	★★★★☆
5	►	The Evil Lords Diablo II	★★★☆☆

ESTRATEGIA

#		Mod / Juego	Valoración
1	▲	Boss Generals Command & Conquer Generals: Zero Hour	★★★★★
2	▲	Homeworld Ex Mod Homeworld 2	★★★★★
3	▼	AOM Defensive Age of Mythology	★★★★☆
4	▼	Napoleonic Total War Medieval: Total War	★★★★☆
5	▲	Mental Omega Command & Conquer: Red Alert 2	★★★★☆

MOD DEL MES

GÉNERO: Estrategia **JUEGO:** Command & Conquer: Generals **WEB:** www.bossgenerals.com

BOSS GENERALS

Galones en juego

Puede que *Boss Generals* no sea el mejor mod de *Command & Conquer: Generals* que puedas encontrar. Pero aun así resulta endiabladamente divertido, frenético. Y eso es lo que realmente cuenta a la hora de pasarlo bien. Este mod, que ha costado 10 meses de desarrollo, incluye múltiples añadidos, como son los 15 nuevos mapas (especialmente pensados para el modo multijugador), dos nuevos temas musicales para cada facción, habilidades renovadas y edificios recién salidos de los planos virtuales.

Boss Generals se basa en las implementaciones de *Zero Hour*. Éstas incluían una serie de tres generales para cada bando, cada uno de ellos especializado en unidades de infantería, tanques o aviones de combate. *Boss Generals* redefine ese concepto haciéndolo un poco más complejo, pero sin que dificulte su comprensión ni su ejecución.

Máximo riesgo

El objetivo del juego es ganar puntos de general con la mejor de las tácticas. Lo mismo que en el juego original, de acuerdo, pero hay una novedad: en este caso, cada vez que elijas un tipo de habilidad, estarás limitando otra. En cierto modo, lo apuestas todo a una carta y tu decisión dependerá de la carta extraída por el contrario. De ahí que tengas que renovar constantemente el plan de ataque así como configurar tus tropas para todos los contrincantes.

También podrás usar todo tipo de combos que puedes formar eligiendo distintos tipos de habilidades. Por si eso fuera poco, los héroes de cada facción obtienen nuevos poderes especiales que los convierten en figuras mucho más destructivas. Por ejemplo, el Coronel Burton, de Estados Unidos, es capaz de lanzar ataques EMP (pulsos electromagnéticos) que harán saltar por los aires a los vehículos que alcance con una sola descarga. Sin duda, este mod aporta cambios que darán una nueva dimensión a la jugabilidad.

Recuerda que para jugarlo necesitarás tener instalada la expansión de *Generals*, *Zero Hour*. A pesar de que la mejora gráfica no acarrea un aumento descomunal de requisitos, sí que es cierto que necesitarás algunas reservas de RAM y CPU.

★★★★★



Tachán: con ustedes el cuadro de planificación GenPlan del GLA.

■ GÉNERO: Acción ■ JUEGO: Half-Life 2 ■ WEB: http://ludus1942.ngi.it/index.html

HALF-LIFE² SUBSTANCE

Referentes conocidos

Si lo que quieres es llevar la experiencia de *Half-Life 2* a un nivel mucho más extremo, éste es tu mod. *Half-Life²: Substance* añade una gran cantidad de armas nuevas al repertorio ya existente, como la Beretta M9, el fusil de asalto M4a1 o la escopeta de asalto Benelli 90.

Por otra parte, y como ya habrás podido deducir por el título, la sombra de la saga *Metal Gear* planea sobre el mod. Tanto es así que podrás elegir el traje HEV que te dé la apariencia que prefieras: Solid Snake, Liquid Snake o Big Boss, cada una de ellas con una personalidad más enfocada al sigilo, el ataque o la supervivencia, respectivamente. Aunque, sin duda, uno de los mayores atractivos que presenta es la posibilidad de activar un modo en el que se ralentiza la acción (muy similar al "tiempo bala" de *Max Payne*). Por último, como le ocurría al sufrido Snake de *Metal Gear*, deberás tratar tus heridas. Si te alcanzan, se te acumulará el número de hemorragias, de manera que tendrás que recurrir a la autoayuda para no acabar convertido en el rey de la hamburguesa. Ya sabes, si te apetece darle un toque John Woo a tu *Half-Life 2*, ya conoces el camino.

★★★★★



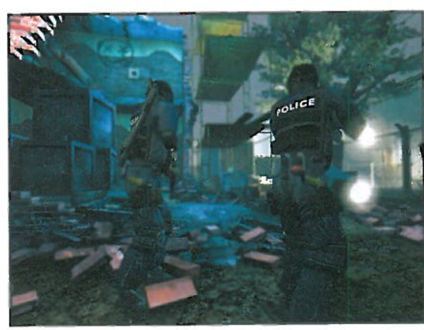
Los combine seguirán siendo tu peor pesadilla en *Half-Life² Substance*.

■ GÉNERO: Acción ■ JUEGO: SWAT 4 ■ WEB: www.sheriffsdpt.com

SHERIFFSDPT

Realismo policial

Cuando *SWAT 3* entusiasmó a los jugadores hace ya unos años, no tardaron en salir a la luz algunos mods que se convirtieron en obligados añadidos para poder echar partidas en modo multijugador. Éstos incluían más armas, nuevos efectos y algo más de realismo. Como era previsible, el éxito de la siguiente entrega de la saga, *SWAT 4*, ha motivado una reacción similar. De momento, ya ha salido uno de esos mods que aspiran a llegar a ser toda una referencia dentro de la comunidad. Nos referimos a *SheriffDPT*.



¿No querías realismo? Pues toma dos tazas.

Al instalar este mod (un simple archivo ejecutable) incorporamos una serie de cambios que contribuyen a aumentar el realismo del juego. Como muestra, varios botones: los diferentes tipos de balas (FMJ y HPJ) tendrán distintos grados de penetración según el material en el que impacten. Por otra parte, las armas con opción de fuego automático empezarán siempre de ese modo e incorporarán una cadencia de fuego más realista. Las mejoras también afectan a las texturas. Por no hablar de las nuevas animaciones. Sin duda, un mod muy a tener en cuenta para cualquier jugador de *SWAT 4*.

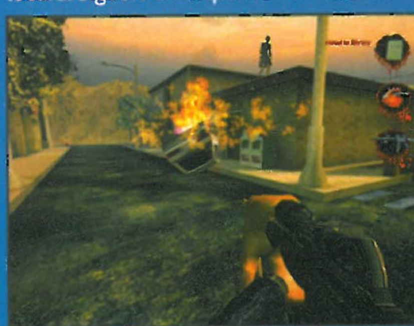
★★★★★

PLANETA MOD

EN POCAS PALABRAS

Vuelve P.Dude

Aunque hace poco se anunció el retorno de la irreverente saga *Postal*, un modder se ha tomado la justicia por su mano y presenta su propia secuela: *Nuklaire*. La truculenta historia arranca al descubrir que han hecho mucha pupa a nuestra amada esposa. Para colmo, nuestra casa presenta más agujeros que Estalingrado en los 40. Un argumento propio de *Postal* que evolucionará hacia la locura. Síguelo en http://nuklaire.free.fr.



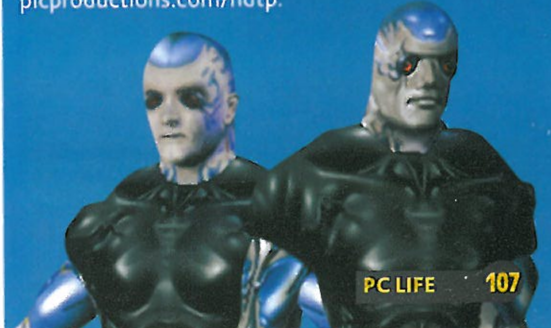
Source y el Zodíaco

Los lectores que ronden la veintena seguramente recordarán la famosa serie manga *Los Caballeros del Zodíaco* (o *Saint Seiya*, como se la conoce en Japón). Sus seguidores amenazan con no desaparecer nunca y uno de ellos ha decidido hacer el primer mod basado en el motor de *Half-Life 2*. Promete satisfacer a los fans de la obra de Mazami Kurumada. Para que vayas abriendo boca, asómate a http://sschrono.hl2files.com.



Revivir viejas glorias

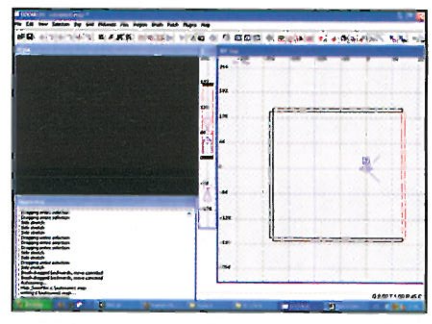
Algunos modders dejan de lado los motores más modernos para dedicarse a revitalizar juegos algo más arcaicos. Es el caso del Project HDPT (abreviatura de High Definition Texture Package), que está reestructurando el apartado gráfico de *Deus Ex* con resultados más que sorprendentes. Puedes ver sus progresos en http://offtopicproductions.com/hdtp.



PLANETA MOD

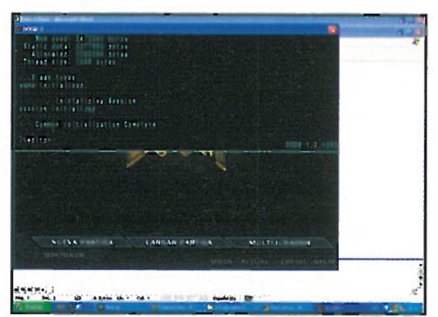
Cómo diseñar un mapa en...
Doom 3 (I)

Retomamos nuestra sección en la que **te mostramos cómo diseñar tus propios mapas** con los editores de niveles más importantes del momento. **Esta vez** nos sumergimos en las profundidades del de ***Doom 3*. ¿Estás preparado?**



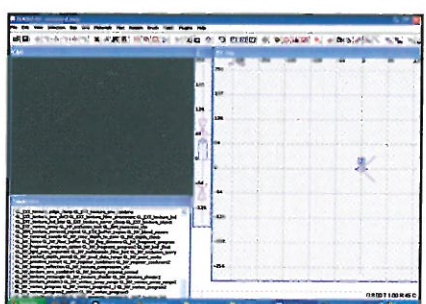
La disposición final de la figura debería quedar tal que así.

1 Se llama DOOMEdit; es el editor de niveles de *Doom 3* y no necesita descargarse de Internet ni requiere ninguna instalación especial, ya que viene incluido en el juego. Para acceder a él deberás abrir la consola del juego mediante la combinación de teclas "Ctrl + Alt + º" y escribir "editor". Si tienes problemas para acceder de este modo, te recomendamos que uses la opción Ejecutar del menú Inicio de Windows. Pon allí la ruta del ejecutable del juego y a continuación añade un espacio y com_allowConsole 1 +set r_fullscreen 0 +editor (en nuestro caso quedaba "C:\Archivos de programa\Doom 3\Doom3.exe" com_allowConsole 1 +set r_fullscreen 0 +editor).



Abre la consola desde el menú principal del juego y teclea "editor".

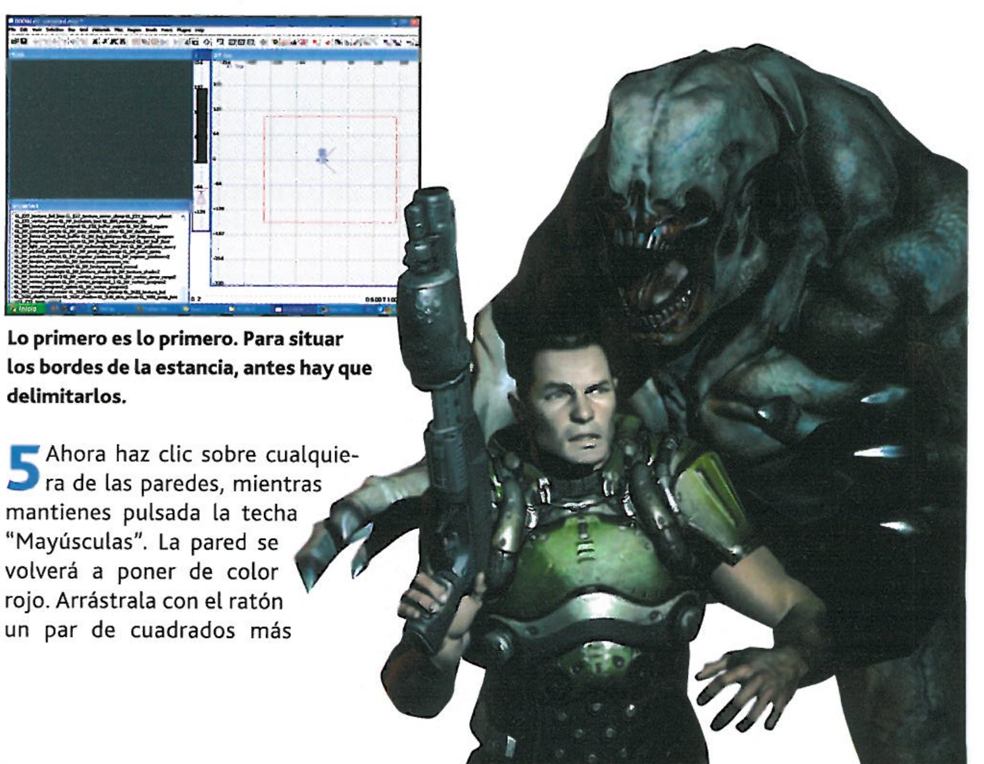
2 Ante ti, una pantalla dividida en 4 zonas principales y una barra de herramientas en la parte superior. El área de la derecha, la que tiene la cuadrícula y ocupa media pantalla, es la zona en la que vas a diseñar tu nivel propiamente dicho. En el centro hay una columna. A la izquierda tienes la vista previa de tu estancia en 3D, que podrás mover a tu gusto para observar todas las partes de tu obra (luego sabrás cómo), y debajo verás el registro de acciones del que, por ahora, vamos a prescindir. De las barras de herramientas ni te preocupes, porque casi no las vamos a utilizar. Visto esto, empecemos a diseñar nuestra primera habitación para *Doom 3*.



Esta es la pantalla inicial de DOOMEdit. No te costará familiarizarte con ella.

3 En la mitad derecha de la pantalla, haz clic con el ratón izquierdo del ratón y arrástralo para formar un cuadrado. Ya tienes el perímetro de la habitación. Ahora delimitaremos el grosor de las paredes: dirígete a la columna central y arrastra hacia arriba el pequeño rectángulo negro que habrá aparecido. Súbelo hasta alrededor del número 192 para tener un grosor aceptable. Ya tienes lista la figura geométrica.

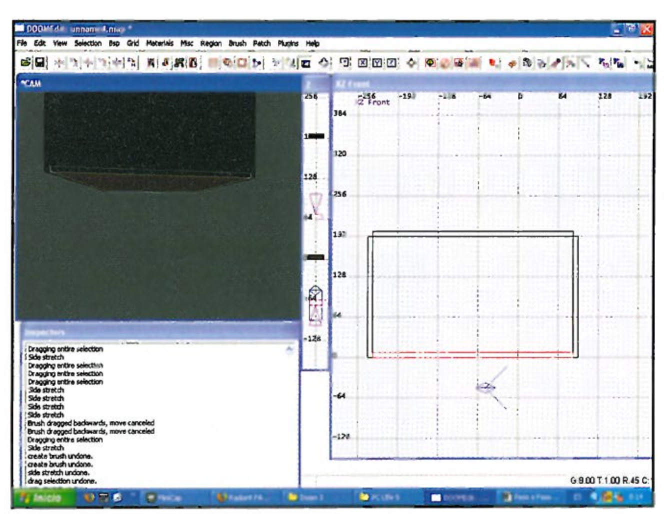
4 A continuación, haz clic en el botón de "hollow", en la barra de herramientas (representado por un cuadrado rojo con una línea de puntos en su interior) para hacerla hueca y tener así una habitación propiamente dicha. Verás que la cámara ya te muestra una vista preliminar. Pulsa la tecla "Esc" y haz clic en una zona fuera de la pantalla para deseleccionar la estancia en el área de trabajo. Sabrás que lo has hecho bien porque las paredes se volverán negras.



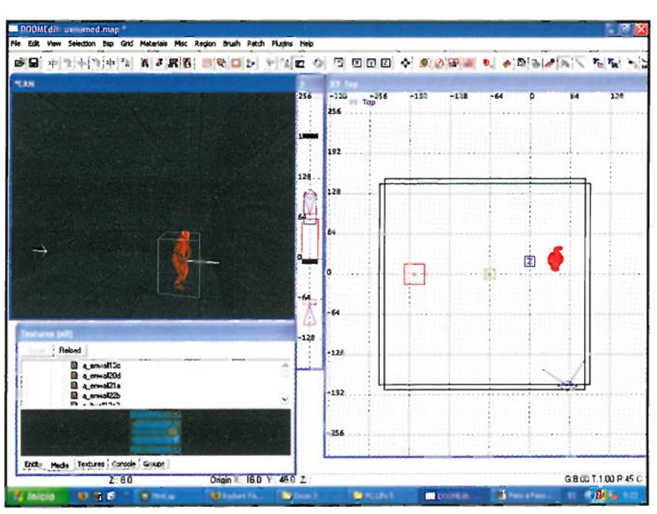
Lo primero es lo primero. Para situar los bordes de la estancia, antes hay que delimitarlos.

5 Ahora haz clic sobre cualquiera de las paredes, mientras mantienes pulsada la techa "Mayúsculas". La pared se volverá a poner de color rojo. Arrástrala con el ratón un par de cuadrados más hacia el exterior. Vuelve a pulsar la tecla "Esc", deselecciona todo y repite el proceso con las demás paredes. Con este proceso consigues que los muros de la estancia no queden solapados. La figura final debería ser un cuadrado o rectángulo, dependiendo de la forma inicial que hayas dado a la figura, en la que cada rectángulo que forma una pared toca al contiguo sólo en la esquina, tal y como aparece representado en la imagen. Si no ves bien la figura o si necesitas moverte por el área de trabajo, sólo tienes que hacer clic con el botón derecho para desplazarte por la parrilla.

6 Ya tenemos hechos los bordes, así que vamos a por la parte superior de la sala. Deselecciona todo otra vez y ve a la vista previa. Si haces clic con el botón derecho y lo arrastras, verás que ese icono con forma de rombo que hay en la cuadrícula se mueve. No es más que la posición de la cámara en el mapa para la vista previa. Ahora necesitarás ponerlo fuera de la habitación para poder ver el techo desde arriba, usando la tecla Ctrl. Para moverte de arriba abajo, desplázate hasta el techo y haz clic con el botón izquierdo sobre él. Sí, lo has adivinado: se pondrá de color rojo.



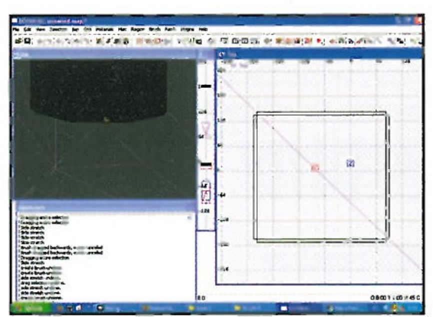

Una vez cambiada la perspectiva, pasemos a trabajar el techo y el suelo.



Un poco de compañía nunca viene mal. Pon un zombi en tu vida.

7 Acto seguido ve al área de trabajo y pulsa las teclas "Ctrl" y "Tab" para cambiar la vista cenital por una frontal, de manera que veas resaltado el techo. Haz lo mismo que has hecho con las paredes. Ahora deselecciona de nuevo, mueve la cámara hasta la base de la figura, selecciona el suelo y repite el proceso. ¡Ya tienes todas las paredes en su sitio! Pulsa "Esc" y deselecciona para continuar.

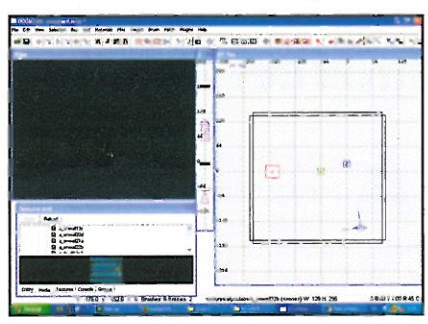
8 Cambia de perspectiva una vez más con "Ctrl" y "Tab" en el área de trabajo para pasar a la vista lateral. Haz clic con el botón derecho en el interior de la habitación para desplegar un menú y desciende por las opciones hasta encontrar la denominada "light". Con esta opción, como su propio nombre indica, añadiremos una fuente de luz a la estancia. Comprobarás que aparece un icono nuevo en pantalla, cruzado por una línea roja, que representa este nuevo elemento incluido. Cambia de perspectiva otra vez y arrastra este icono a un punto del interior de la sala en el que quieras poner la iluminación.



Puedes poner el icono de luz en el área más sana, donde te dé la real gana.

9 Deselecciona ahora y vuelve a hacer clic con el botón derecho. Busca la opción "info" y, dentro de ella, selecciona "info_player_start". Cuando empieces a jugar en el mapa, éste será el punto de partida del personaje, y aquí se representa con un rectángulo rojo que puedes mover a cualquier punto de la habitación.

10 Turno ahora para la textura. Sin deseleccionar el icono, sube un poco la ventana de registro de acciones y verás varios botones en su parte inferior. A continuación, ve a "Media", donde hallarás varias carpetas. Debes hacer clic en el símbolo "+" de la carpeta llamada "Textures". Despliega el menú que viene a continuación y abre la carpeta llamada "Alphalabs", por ejemplo. Ahora, en la vista en 3D, muévete hasta el interior de la estancia usando la cámara, deselecciona todo y pulsa "Mayúsculas" a la vez que haces clic en todas las paredes de la sala (no toques el suelo y el techo por ahora) y selecciona una textura de la lista que hay en la ventana de registro, por ejemplo "a_enwall22b". Esto ya empieza a parecerse a una habitación de verdad, ¿no?



Hora de poner texturas y darle algo de vida a esta estancia.

11 Deselecciona y repite el proceso, pero ahora con el techo y el suelo. Para diferenciarlos, selecciona una textura diferente de la lista, como podría ser "a_lfwall3g4".

12 A continuación, vuelve al área de trabajo y haz clic con el botón derecho para desplegar el menú. Es importante que te asegures de que estás en la perspectiva cenital. Selecciona la opción "monster" y elige a cualquiera de ellos de la lista, como sería "monster_zombie_fat". Arrástralo desde la perspectiva lateral hasta un punto en el que quede por encima del suelo, y no dentro de él, ya que en ese caso te daría un error. Por ahora ya has aprendido lo básico en lo que a diseñar una habitación se refiere. Veamos ahora cómo comprobar los resultados.

13 Puedes guardar el mapa en cualquier momento haciendo clic en "File", "Save As" y buscando la carpeta "maps" dentro del directorio "base" (si no existe la carpeta, créala tú mismo) dentro del directorio de *Doom 3*. Ponle el nombre que quieras (digamos que lo llamas "prueba"). Si has entrado en el editor usando el comando "Ejecutar", pulsa la tecla F2 para entrar en el juego. De lo contrario, inícialo normalmente.

14 Una vez dentro, pulsa "Ctrl + Alt + º" para abrir la consola y teclea el comando "map" seguido por un espacio y el nombre de tu mapa, en este caso "map prueba". Luego, pulsa Enter. Verás la pantalla de carga y, en el caso de que hayas seguido todos los pasos correctamente, aparecerás dentro de la habitación que acabas de crear con un zombie delante de tus narices. ¡Enhorabuena! Ya has creado tu primer mapa de *Doom 3* con éxito. Si quieres ampliar tus conocimientos y aprender a crear estancias algo más complejas, permanece atento a los próximos números en los que te desvelaremos otros entresijos varios de DOOMEd.



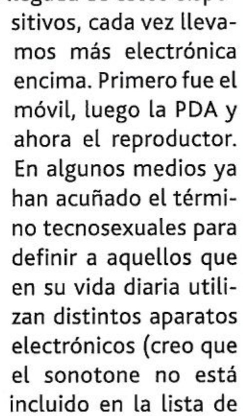
Llega la hora de la verdad, comprueba el resultado final de tu obra.

J. FONT

MATERIA GRIS

Reproductores en la picota

La evolución de los reproductores de mp3 es un hecho. A pesar de las pegas de la industria de la música, lo cierto es que la venta de estos reproductores sigue creciendo a pasos agigantados. Ya sean de 256 MB o de 60 GB, constituyen actualmente un elemento más del paisaje urbano. Su reducido tamaño y su capacidad para almacenar grandes archivos son su gran arma. Con la llegada de estos dispositivos, cada vez llevamos más electrónica encima. Primero fue el móvil, luego la PDA y ahora el reproductor. En algunos medios ya han acuñado el término tecnosexuales para definir a aquellos que en su vida diaria utilizan distintos aparatos electrónicos (creo que el sonotone no está incluido en la lista de cachivaches electrónicos para tecnosexuales).



Los fabricantes ya han empezado a incluir la opción de reproducir música comprimida en otros dispositivos. Cada vez es más fácil colocar más información en menos espacio. Las tarjetas de memoria son una prueba de ello. Además, los discos duros y las baterías cuentan con tamaños más reducidos. Eso ha permitido que fabricantes de PDA y móviles empiecen a fijarse en esta fórmula para aligerar la carga de cachivaches electrónicos. Es el caso de PalmOne y su LifeDrive o SonyEricsson y su nuevo terminal K-750i. La guerra ha empezado y en breve tendremos que pelearnos para saber a qué dispositivo acoplarnos. Lo único que está claro es que el formato mp3 se sigue extendiendo a pasos agigantados a pesar de los intentos de la industria discográfica para frenarlo.



Tú eliges

Nuevo sistema de ofertar juegos

Sapphire ha ideado un nuevo sistema para que el comprador de una de sus tarjetas pueda elegir los juegos que la acompañan. El sistema te permitirá jugar a los juegos que acompañan la tarjeta gráfica durante una hora. Pasado este tiempo podrás obtener un número limitado de estos juegos de manera gratuita. Para conseguir el resto, tendrás que comprar la licencia a un precio inferior de lo que te costaría el juego en una tienda. De este modo el fabricante pretende evitar la fuga de compradores por el hecho de tener los juegos que acompañan a sus tarjetas. El invento no está exento de problemas. Por ejemplo, una actualización normal puede hacer que el juego no funcione. Así que ya están buscando soluciones antes de extender el sistema.

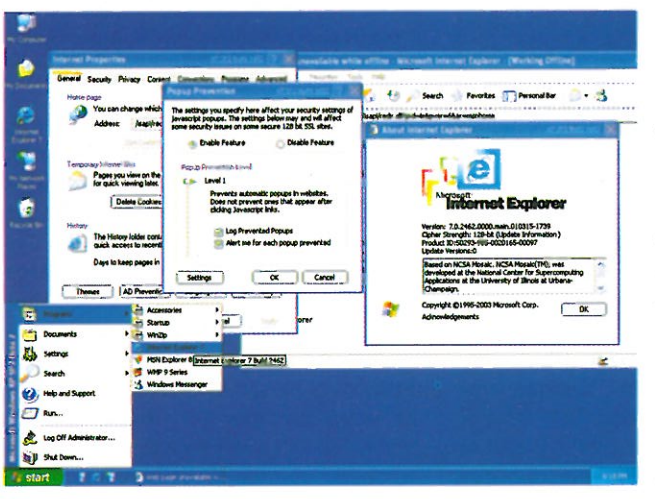




Más seguridad

Internet Explorer degradado

A pesar de tratarse de la versión 7 del popular navegador de Microsoft, el programa contará con menos privilegios dentro del sistema operativo. La causa no es otra que los múltiples ataques a los que es sometido y que causa la exasperación de los usuarios. Además de ser relegado a un segundo plano dentro del sistema operativo, los archivos se protegerán contra la escritura. De este modo se pretende evitar la entrada de virus y la instalación de publicidad no deseada así como de spyware. Además, el navegador no tendrá privilegios para modificar e instalar archivos como hasta ahora. Por desgracia, esta actualización sólo servirá para el sistema operativo Longhorn (el de 64 bits), ya que la estructura de seguridad es más avanzada que la de Windows XP SP2.



Más capacidad

Módulos de memoria de 1 GB a 533 MHz

PNY ha puesto en el mercado los nuevos módulos de memoria DDR2 a 533 MHz. El dispositivo consigue una tasa de transferencia de 4,3 GB/s (8,6 GB/s en Dual). Con esta tasa de transferencia, los programas que requieren manejar ingentes cantidades de información experimentarán una mejora sustancial. Se trata de una excelente opción para los juegos de última generación. La utilización de estos módulos a pares permite sacar mayor partido a la memoria. Además, el fabricante ofrece una garantía de 10 años en sus módulos.



Para oficina y ocio

Agenda electrónica y reproductor en uno

Se llama LifeDrive y es de PalmOne. Se trata de una agenda personal que incorpora un disco duro de 4 GB y una pantalla a color de alta resolución. Gracias a su capacidad de almacenamiento resulta idónea para las aplicaciones multimedia. Puede reproducir vídeos, imagen y audio. También puede grabar voz y reproducir el audio a través de un altavoz o auriculares. Si con los 4 GB no tienes suficiente, dispone de ranuras de expansión para tarjetas SD o MMC. El sistema ofrece un sistema de gestión de archivos que facilita el intercambio de ficheros con el ordenador a través de USB, Wi-Fi o Bluetooth. Así que fácilmente podrás acceder a tu correo electrónico o navegar por Internet.



En pocas palabras

Más en menos

Optware ha anunciado la comercialización de sus Holographic Versatile Disc (HVD) para 2007. El disco tendrá capacidad para almacenar hasta 200 GB en un solo disco o 30 GB en uno con formato de tarjeta de crédito. Esto pone contra las cuerdas el BluRay, cuya capacidad de almacenamiento es de 23 GB por disco. Pero antes de que los discos lleguen a los consumidores, grandes compañías y estamentos gubernamentales tendrán acceso a esta tecnología.

Grabar fotos en CD

El ordenador ya no es imprescindible para pasar tus fotos a CD. El dispositivo que lo hace posible se llama eFoto y su marca, Procare. El invento permite el volcado directo de las imágenes al CD sin pérdida de calidad. Los CD resultantes se pueden leer utilizando un reproductor doméstico. Es compatible con la mayoría de tarjetas del mercado, incluidas las XD Card. También puede conectarse al ordenador y utilizarse como grabador externo. Su precio es de 129 euros.

El dedo mágico

¿Harto de teclear contraseñas? El Fingerprint Reader de Microsoft te libera de la necesidad de tener que escribirlas cada dos por tres. El dispositivo es un lector de huella digital. Una vez registrada la huella, las contraseñas quedan asociadas a ella. El lector se ha integrado en los últimos teclados del fabricante. Pero también es posible obtenerla de modo independiente a un precio de 69,90 euros.

Los equipos del mes

Te presentamos tres equipos informáticos con configuraciones diferentes. Te servirá de referencia para que, según tu presupuesto, determines la mejor compra posible.

Gama baja

- **Procesador**
Intel Pentium IV a 3,2 GHz 800 MHz, 1 MB memoria L2, Socket 775
- **Placa base**
GIGABYTE 8IPE775-G
- **Memoria**
512 MB DDR400 PC-3200 SDRAM 400 MHz
- **Disco duro**
80GB Samsung, 7200 r.p.m., ATA100
- **Tarjeta gráfica**
Aopen Aeolus FX5700LE- DV256
- **Tarjeta de sonido**
Terratec Aureon 5.1 Fun
- **Regrabadora CD/ DVD**
LITE-ON SHOW-1653S DUAL

Gama media

- **Procesador**
AMD Athlon 64 3500+ a 2,2 GHz con tecnología HT, 2 GHz, 512 KB memoria L2
- **Placa base**
VIA K8T800 Pro
- **Memoria**
512 MB DDR SDRAM a 400 MHz
- **Disco duro**
120 GB Western Digital WD1200BB, 7200 r.p.m., ATA 133
- **Tarjeta gráfica**
Club-3D RADEON X800 PRO VIVO AGP
- **Tarjeta de sonido**
Creative Sound Blaster Audigy 2 LS
- **Regrabadora CD/ DVD**
Plextor PX-716A Dual

Gama alta

- **Procesador**
Intel Pentium Extreme Edition 840 a 3,2 GHz con tecnología HT, 800 MHz, 2 MB memoria L2
- **Placa base**
Asus P5WD2
- **Memoria**
1 GB DDR2 SDRAM a 533 MHz
- **Disco duro**
250 GB Maxtor 7.200 r.p.m. Serial- ATA 133
- **Tarjeta gráfica**
2 XFX 6600 GT 128 MB AGP PCI-E (SLI)
- **Tarjeta de sonido**
Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS
- **Regrabadora CD/ DVD**
Pioneer DVR-109 Dual

FABRICANTE: Aopen • PRECIO: 359 € • WEB: www.aopen.nl

Aopen Aeolus 6800-DVD256 Pci-E

Cobre y silicio

Continúa la adaptación de la serie GeForce 6800 al nuevo bus PCI-Express. Aopen ha introducido la tercera tarjeta basada en esta serie. Así que a las versiones 6800 Ultra y 6800 GT se le añade la 6800, a secas. El objetivo no es otro que la reducción del tamaño del sistema de refrigeración, de modo que sólo ocupe una ranura, y de paso ofrecer una tarjeta de calidad a un precio competitivo. La tarjeta utiliza una velocidad de reloj de 325 MHz para la CPU, 50 MHz menos que los modelos GT. Además, incorpora 256 MB de memoria, con lo que se pretende ofrecer una perfecta plataforma para juegos actuales y venideros.

Que corra el aire

Uno de los mayores atractivos es el sistema de refrigeración. La tarjeta está equipada con un disipador de cobre, uno de los materiales que mejor conducen el calor. Un ventilador de 7 cm de diámetro se encarga de hacer circular el aire a través del disipador. Dicho ventilador está controlado por la tecnología Silent-Tek. Esta tecnología permite controlar la velocidad del ventilador mediante un sensor de temperatura incorporado en la placa. De este modo, la velocidad de rotación se adecua a las necesidades de cada momento. Incluso es capaz de predecir un aumento de la temperatura según la aplicación que se esté ejecutando. Por si fuera poco, este software permite una gran escalabilidad, ya que ordena hasta ocho velocidades distintas. Cuando se trata de aplicaciones en 2D, el ventilador se reduce al mínimo y apenas genera ruido.

Otro de los detalles de la tarjeta es la inclusión de una barra metálica en el lado opuesto de la conexión. El fabricante la denomina Aeolus Iron Spine y con ella se pretende evitar que la tarjeta se doble por el exceso de calor. Así se evitan daños en los conectores además de en la propia placa. Gracias a esta barra y al sistema de refrigeración, el fabricante parece invitar al overclock. De hecho, a esta tarjeta se le puede sacar el rendimiento del modelo GT si la caja cuenta con una buena refrigeración. Aunque sin necesidad de utilizar estas medidas extremas, la tarjeta ofrece un excelente rendimiento incluso con altas resoluciones. Además, incluye el conector para poder utilizar dos de estas tarjetas en SLI.

Huelga decir que la tarjeta soporta las últimas tecnologías gráficas del fabricante nVidia y DirectX9. Además, es compatible con el formato de televisión de alta definición HDTV. Una vez más hay que prestar atención al valor añadido, ya que existen dos versiones de este producto que únicamente se diferencian por los juegos que las acompañan y, lógicamente, por el precio. La versión estándar incorpora los títulos *Spellforce* y *Arx Fatalis*. Tiene un precio de 359 euros. La otra, que cuesta 20 euros más, también incluye *Call of Duty* y *Doom 3*.

En la parte posterior de la tarjeta se encuentran dos conectores DVI. Esto evidencia que se trata de una tarjeta de gama alta. No obstante, el fabricante ha acompañado a la tarjeta de dos adaptadores VGA para facilitar la conexión con monitores de todo tipo. Junto a ellos se encuentra la salida para televisión.

Esta tarjeta se muestra muy eficiente a la hora de jugar y ofrece un buen rendimiento con títulos actuales. Además, siempre tienes la opción de conseguir otra tarjeta para conectar las dos en SLI y doblar el rendimiento. Una inversión sensata si buscas una tarjeta de última generación.



En resumen ★★★★★

Una tarjeta gráfica que soporta todas las tecnologías actuales y ofrece un excelente rendimiento con resoluciones elevadas.

LO MEJOR: Tamaño reducido, opción para conexión en SLI y excelente calidad con resoluciones elevadas.

LO PEOR: Precisa de una caja bien refrigerada.

FABRICANTE: Razer • PRECIO: 49,99 € • WEB: razerstore.speed-link.com

Razer Diamonback Plasma LE

Pensado para jugar

Hablar de Razer es hacerlo de los ratones más rápidos del mercado. Este modelo en una edición limitada y técnicamente se parece al resto de ratones Diamonback, así que el dispositivo utiliza un sensor de infrarrojos con una resolución de 1.600 dpi a 16 bits. La principal diferencia es que utiliza una luz azul para iluminar su interior. Sus botones superiores son alargados y están recubiertos por una goma blanda que evita deslizamientos inoportunos. La rueda cuenta con retenes para facilitar el cambio de armas en los juegos de acción y utiliza tres apoyos de teflón para mejorar el desplazamiento. El ratón se desliza de una manera endiablada sobre casi cualquier superficie. En cada uno de los laterales dispone de dos botones configurables. Inicialmente te permiten avanzar o retroceder e invocar el software de configuración del ratón. Esto es especialmente útil, ya que puedes modificar los parámetros de funcionamiento del ratón sin necesidad de salir del juego.

EN RESUMEN ★★★★★

Razer sigue potenciando los ratones especialmente pensados para jugar. Si aún no dispones de un Diamonback, ahora puedes hacerte con esta edición limitada.

FABRICANTE: Altec • PRECIO: 39,90 € • WEB: www.memtec-iberica.es

Altec Lansing AHS 602I

Como lo oyes

Altec Lansing lanza nuevos auriculares pensando en los jugadores. Este modelo incorpora micrófono para facilitar la comunicación en los juegos en red. Es unidireccional, para evitar el ruido del entorno, y dispone de un conmutador que ajusta la reducción del ruido. Un mando en la parte central del cable alberga este conmutador. En él también encontrarás un control de volumen y un botón que permite activar la función SRS. Altec Lansing ha incorporado esta tecnología para mejorar los graves y la audición de los diálogos, por lo que los auriculares potencian el sonido de juegos y películas. Para disfrutar de ella necesitarás de una pila AAA que se aloja en el mismo mando. Por otra parte, un control de volumen te permitirá adecuar el nivel de los graves. Los auriculares disponen de altavoces de neodimio de 40 mm. Están acolchados y ofrecen comodidad y estanqueidad a los ruidos ambientales. El resultado es una audición de calidad y, gracias a la tecnología SRS, una buena reproducción de los bajos.

EN RESUMEN ★★★★★

Adecuados para juegos y reproducción de DVD. El sonido es muy nítido y el refuerzo de graves, gracias a la tecnología SRS, mejora los juegos.

FABRICANTE: Speed Link • PRECIO: 85 € • WEB: www.speed-link.com

Speed-Link Medusa 5.1 USB Headset

Sonido que te atrapa

Los auriculares multicanal siguen proliferando. Este modelo es un claro ejemplo. Su software te permite ajustar perfectamente el volumen de cada canal. Además, dispone de varios modos de reproducción que van desde los simples auriculares en modo estéreo hasta el 5.1. También permite ecualizar el sonido y añadir efectos. El dispositivo cuenta con un micrófono, por lo que no podía faltar el modo karaoke. Los auriculares son USB, así que cuentan con la ventaja de poder conectarse a ordenadores sin tarjeta de audio. El problema se produce cuando por el bus del ordenador circulan demasiados datos: el sonido se corta. No suele ocurrir durante los juegos, pero sí cuando intentas sacar partido a las opciones multitarea de Windows. Salvando este defecto, los auriculares ofrecen una excelente calidad de sonido. Incluso podrás diferenciar de dónde proviene el sonido durante los juegos.




EN RESUMEN ★★★★★

Son capaces de conseguir un efecto envolvente. Además, podrás usarlos sin tarjeta de sonido.

FABRICANTE: Altec Lansing • PRECIO: 39,90 € • WEB: www.memtec-iberica.es

Altec Lansing XT1

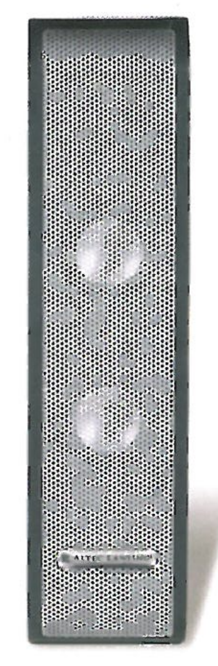
Onda corta

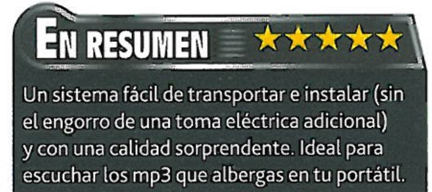
Altec Lansing ha concebido este modelo pensando en la portabilidad. Su reducido tamaño, la conexión USB y la bolsa de transporte así lo evidencian. Cada caja dispone de dos altavoces, que están construidos con membranas de neodimio y ofrecen una potencia total de 1,5 W. Puede parecer poco, pero resulta suficiente si se utilizan a corta distancia. En el lateral de uno de los altavoces, se encuentran los botones de volumen y de encendido. Utilizan la conexión USB para conectarse al ordenador y toman la electricidad del propio puerto USB. Aunque dispone de una entrada auxiliar, el dispositivo no se puede utilizar sin un ordenador. La causa no es otra que la alimentación eléctrica. En cuanto a la calidad, el sistema ofrece un sonido claro y nítido. La distorsión es prácticamente nula cuando se emplean a toda potencia e incluso los graves tienen una buena presencia. Algo poco habitual en altavoces de escritorio. Sin duda, un complemento ideal para tu portátil.











EN RESUMEN ★★★★★

Un sistema fácil de transportar e instalar (sin el engorro de una toma eléctrica adicional) y con una calidad sorprendente. Ideal para escuchar los mp3 que albergas en tu portátil.

FABRICANTE: Sitecom • PRECIO: 92 € • WEB: www.sitecom.com

Sitecom LN-350 Network Storage

En la red

Si necesitas compartir un disco duro a través de una red local o Internet, este dispositivo te facilitará la existencia. Se trata de un adaptador de Ethernet a USB. Puedes conectarlo a la red y conectarle cualquier memoria o disco duro USB. De este modo estará disponible para los usuarios de la red. El software que lo acompaña permite su perfecta gestión. Se pueden crear carpetas privadas y gestionar el acceso al disco duro incluso a través de Internet. Para garantizar la seguridad, incorpora un servidor ftp que, además, mejora la transferencia de los archivos. El dispositivo cuenta con dos conectores USB 2.0, o sea, que puede gestionar dos discos duros a la vez. Tanto el proceso de instalación como su gestión no precisan de grandes conocimientos en redes, ya que el programa que lo acompaña es muy intuitivo. Sin duda, una solución económica para tener acceso a los archivos almacenados desde cualquier parte.

EN RESUMEN 

Una solución ideal para mantener aislado tu ordenador y disponer de archivos desde cualquier parte. Además, es fácil de gestionar y de instalar.

FABRICANTE: Cyber Acoustics • PRECIO: 14,90 € • WEB: www.cyberacoustics.com

Cyber Acoustics CA-2014

Sonido sin más





Los altavoces de escritorio estéreo son cada vez menos habituales debido a los poderosos sistemas multicanal y la incorporación de altavoces en los monitores. Este modelo de Cyber Acoustics ofrece 4 W de potencia y reproduce un rango de frecuencias que va desde los 153 Hz hasta los 18 kHz. Los bajos no son su fuerte a pesar de contar con una apertura para aprovechar la presión interior del altavoz. El sistema cumple eficientemente con los diálogos de películas o juegos, pero suena plano cuando se trata de reproducir música. Sin embargo, soportan perfectamente los volúmenes elevados con poca distorsión. Las cajas están blindadas para que se puedan ubicar cerca del monitor. Uno de los satélites cuenta con el botón de encendido, el de volumen y una toma de auriculares. Para la alimentación, utiliza un transformador externo. En definitiva, unos altavoces sencillos con una buena relación calidad precio para usuarios poco exigentes.

EN RESUMEN 

Altavoces adecuados para sonidos no muy sofisticados. No son los más idóneos para la reproducción de música o juegos.

FABRICANTE: Samsung • PRECIO: 149 € • WEB: www.samsung.es

Samsung YP-MT6 Z

Música en tu bolsillo



Samsung ha lanzado este modelo que utiliza una memoria sólida de 1 GB y permite almacenar formatos de audio tanto comprimidos como *lossless* (sin pérdida de calidad). Además, soporta el formato ogg, que poco a poco se va consolidando. Aparte de reproducir, también permite grabar gracias a su micrófono y una entrada de línea. Con esta entrada es posible grabar desde cualquier reproductor de audio. También incorpora un ecualizador de cinco bandas y ecualizaciones preestablecidas. Para mejorar el rendimiento de los auriculares, incorpora la tecnología WOW, con la que se pueden ajustar los tonos para mejorar la audición. Es importante destacar su excelente autonomía: con una pila AA permite hasta 42 horas de reproducción. En lo externo, disfruta de un formato muy reducido y ligero.

EN RESUMEN



Fácil de manejar y realmente reducido. Aconsejable para los que busquen un reproductor con memoria no volátil y una capacidad decente.

FABRICANTE: Trust • PRECIO: 48,68 € • WEB: www.trust.com

Trust Wireless Presenter TK-3300P

Atentos todos

Si eres adicto a las presentaciones y utilizas habitualmente un proyector, este artilugio se convertirá en tu mejor aliado. Se trata de un trackball óptico e inalámbrico con el que podrás manejar el ordenador a una distancia máxima de 20 metros. El dispositivo cuenta con una bola en la parte central que permite desplazar el cursor. En la parte inferior, una especie de gatillo se encarga de emular el botón izquierdo del ratón. En la parte superior se encuentran cuatro botones más. Mientras que uno hace las veces de botón derecho del ratón, dos de los botones se encargan de las funciones de avance y retroceso y un tercero sirve para activar el señalador láser que te permite hacer indicaciones sobre la presentación. El dispositivo utiliza un receptor USB para conectarse al ordenador.

EN RESUMEN



Una forma práctica y cómoda de controlar el ordenador si utilizas un proyector o una pantalla de gran formato.

FABRICANTE: ADS Tech • PRECIO: 99,90 € • WEB: www.adstech.com

ADS Tech Instant TV DVB-T Pci

TV digital

La televisión portátil desembarca en tu PC de sobremesa con este sintonizador interno, que permite recibir tanto señal de radio como de televisión digital. Con el software que lo acompaña, controlarás directamente todas las funciones del dispositivo. Incluso incorpora, además del mando a distancia externo, un mando virtual para manejar las opciones de la tarjeta con más facilidad. Gracias a este mando podrás gestionar cambios de canal e incluso controlar el volumen o la grabación. Con esta tarjeta puedes almacenar tus programas favoritos en tu disco duro y verlos desde el principio antes de que acabe la programación. En la parte posterior de la tarjeta se encuentran las conexiones pertinentes, incluyendo una salida de antena, para que intercales la tarjeta entre la toma de antena y el televisor. Muy práctico si dispones de un PC en el salón.

EN RESUMEN



Útil si dispones de un PC en el salón, aunque los sintonizadores externos son más versátiles, ya que son más cómodos de transportar.

FABRICANTE: Liebert • PRECIO: 100 € • WEB: www.liebert.com

Liebert Powersure Personal XT 450

Mantén el flujo



Los sistemas de alimentación continua no sólo constituyen una fórmula eficaz para evitar la pérdida de datos en caso de apagón, sino que te ayudan a proteger tu equipo ya que filtran las interferencias de la red eléctrica y evitan los cambios de tensión. Este modelo, de un tamaño bastante reducido, está concebido para usuarios domésticos. El dispositivo se comunica con el ordenador a través de un puerto serie. No obstante, existe un modelo que utiliza el puerto USB. Con este dispositivo conseguirás un mínimo de diez minutos de autonomía, tiempo suficiente para no perder los datos y desconectar el aparato sin que sufra daño alguno.

EN RESUMEN



Con un coste de mantenimiento bajo, te ayuda a estabilizar tanto la línea eléctrica como las comunicaciones de datos.

WORMS



En 1995 **un grupo de** minúsculas **lombrices abandonaron las** verdes, húmedas y fangosas **campiñas de Inglaterra** para introducirse en **uno de los videojuegos para PC más** divertidos, violentos y **descerebrados** jamás concebidos.

En la misma liga que *Sensible Soccer*, *Cannon Fooder* o *Lemmings*, *Worms* forma parte de una manera de realizar videojuegos ya extinta, de cuando los juegos artesanales (llevados a cabo por equipos de desarrollo microscópicos) dominaban un mercado para PC en el que conceptos como la inventiva, la inmediatez y la diversión se imponían al merchandising y la tecnología.

Worms nació fruto del aburrimiento insondable de Andy Davidson (diseñador de Team 17) con los exámenes durante su etapa universitaria. "Tenía que tomar medidas drásticas, por ejemplo, inventar un juego multijugador que mantuviera a todo el mundo entretenido (¡y consciente!)". La meta de Andy no era conseguir un "juego comercial" con el que darse a la *dolce vita*, sino crear algo con lo que reírse junto a sus colegas y que además durase bastante tiempo. "Un buen juego es ese que te dura meses, no días, y al respecto de *Worms*, mi intención era crear un juego infinito, que fuese diferente cada vez que lo jugarás... ¡y un juego donde las ovejas explotaran!".

Ante todo buen humor

Mezclando elementos de títulos de culto como *Lemmings*, *Tanks* y *Street Fighter* con el humor desmadrado y políticamente incorrecto de los Monty Python, Andy Davidson y el resto de componentes de la desarrolladora anglosajona Team 17 se sacaron de la manga un juego cuyo concepto giraba alrededor de unos simpáticos gusanos y su supervivencia.



Nunca sumergirse en la *fast food* resultó tan divertido.

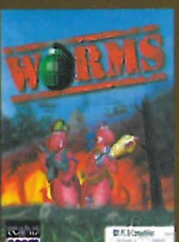
Davidson cuenta que *Worms* compartía "algunas de las características de los juegos de guerra convencionales, pero en lugar de centrarse en minucias como el detalle histórico o militar lo hacia en el humor negro y la violencia más descerebrada".

Al mando de un equipo formado por cuatro gusanos, el jugador tenía que enfrentarse a lo largo y ancho de varios escenarios bidimensionales a una serie de equipos rivales en una lucha a muerte. Un impresionante arsenal se encargaba de añadir diversión al asunto, desde un simple dedo extendido (ideal para empujar a los enemigos hasta las profundidades del mar) hasta el Armageddon, cuya violenta naturaleza tenía efectos devastadores en la morfología del paisaje.



EL TÚNEL DEL TIEMPO

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Team 17 • **AÑO DE PUBLICACIÓN:** 1995



- **¿QUÉ PASÓ?** Unos fanáticos llenaban de gas sarin y de terror el metro de Tokio, la guerra de los balcanes obligaba a la intervención de la OTAN y, en noviembre, asesinaban a Isaac Rabin. Poco después, Javier Solana se convertía en secretario general de la OTAN. También fue el año del Windows 95.

- **¿A QUÉ JUGABAMOS?** Sobre todo, lo que se llevaba era la estrategia, ya fuese en tiempo real, como en *Command & Conquer* y *Warcraft II*, o por turnos, como en *Sid Meier's Colonization* o *X-COM: Terror from the Deep*. Mención especial para *Bioforge*, una memorable versión Hi-Tech de *Alone in the Dark*.



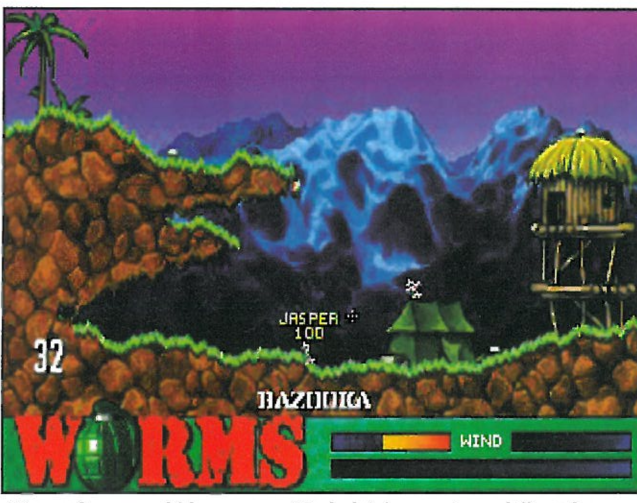
Se podía destruir cualquier elemento del escenario.



Cada arma disponía de su propia física y manejo particular.



Un mal tiro podía acabar con las reservas de coníferas.



***Worms* fue concebido como un título básicamente multijugador.**

Cada gusano tenía 100 puntos de salud, y no todas las armas hacían la misma pupita. Si la salud del gusano llegaba a cero, el bicho pasaba a mejor vida. El jugador que controlaba al último gusano en pie, ganaba. Así de simple.

Si bien era posible enfrentarse a *Worms* en solitario, las mayores dosis de entretenimiento se encontraban en el modo multijugador. En palabras de Andy Davidson, era este apartado el que hacía de *Worms* "un juego divertido y socialmente adictivo". Hasta 16 jugadores (4 equipos de 4 gusanos) podían demostrar su valía en un mismo ordenador y por turnos. La posibilidad de rebautizar a los gusanos hizo del título de Team 17 el lugar idóneo donde llevar a cabo *vendettas* personales, con decenas de larvas reencarnando a las personas más odiadas por el jugador.

Worms nació fruto del aburrimiento insondable de Andy Davidson durante su etapa universitaria

Éxito sorpresa

Creado como un simple pasatiempo para Andy Davidson y amigos, *Worms* terminó por convertirse en uno de los juegos de más éxito de 1995, con más de un millón de copias vendidas en todo el mundo y múltiples premios. El éxito desemboco en una secuela y de ahí, pasó a formar una franquicia que en la actualidad cuenta (entre secuelas y expansiones) con nueve títulos.

Codo a codo (en cuanto a éxito comercial y popularidad) con sagas como *Tomb Raider*, *Prince of Persia* o *Grand Theft Auto*, Andy Davidson ve el futuro de *Worms* con optimismo: "La gente tiene miedo a intentar cosas diferentes. La tendencia es hacer clones de juegos ajenos, nada originales. Así que si a alguien se le ocurre una idea original y potente y encuentra la manera de presentarla, ya sea en forma de demo o incluso de papel, destacará sobre el resto. La industria se ha vuelto previsible y aburrida. Quiero hacer lo posible para que *Worms* siga siendo diferente". Próxima parada *Worms 4: Mayhem*.

Las similitudes con *Lemmings* no se limitaban al apartado visual.

VETERANOS CON CURRÍCULUM

Creada en 1990 por un grupo de diseñadores jóvenes, entusiastas y altamente motivados, la desarrolladora Team 17 pasó buena parte de la década pasada programando juegos para ordenadores de 16 bits, especialmente para el legendario Amiga. Fue en la máquina de Commodore donde empezaron a labrar su reputación con juegos tremendamente adictivos como *Alien Breed*, *Project X* o *Body Blows*. En 1995 todo cambió con la publicación de *Worms*. Dinero, fama, ampliación de plantilla, cambio de oficinas y un lago etcétera que les ha llevado a convertirse en una de las compañías punteras de la actualidad.



CÉSAR VALENCIA

Sobrevivir en la piel de toro

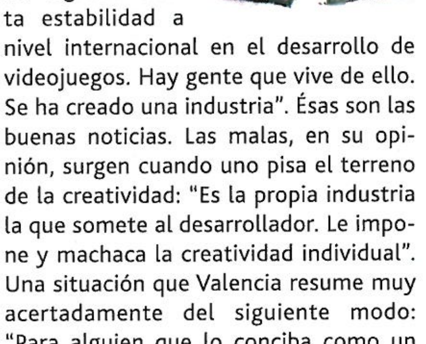
Habla claro. No tiene pelos en la lengua. César Valencia **es un luchador**, un superviviente **que trabaja en España**, país en el que hacer un videojuego es tan difícil como prohibir los toros en Sevilla. Pero **ahí sigue, en la brecha**. Y esperemos que por muchos años.

La historia de César Valencia arranca como la de tantos otros jóvenes luchadores: "Entré en el negocio de forma muy vocacional, una historia algo típica... Mis padres me regalaron un Spectrum cuando tenía ocho o nueve años y a partir de ahí una cosa fue detrás de la otra". Comenzaba su noviazgo con la industrria del videojuego. A las primeras colaboraciones en revistas del sector le siguió la creación de juegos con los que, después, intentaba seducir al público.

Es en el año 1992 cuando César Valencia abraza la profesionalidad: "Con 18 años fundé NoriaWorks junto a mis amigos Jorge Rosado 'Pete' y Alejandro". Aunque duda de la objetividad de su memoria ("los recuerdos tienden a hacerse mejores cuanto más lejanos están", confiesa), Valencia hace un inventario en positivo de sus primeros pasos como creador de videojuegos: "El vivir las cosas con pasión y con la inocencia del inexperto y el hecho de enfrentarse por primera vez a algo hace que cualquier recuerdo sea entrañable".

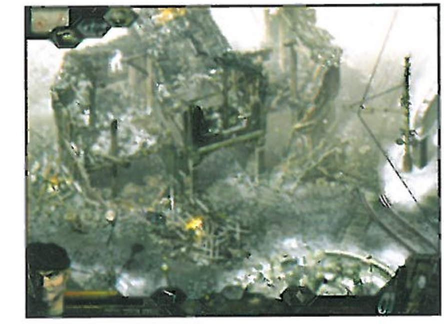
Buenas y malas noticias

Consciente de que las cosas han evolucionado hasta lo impensable desde entonces, este diseñador opina que la industria ha cambiado "demasiado". "Para mí el videojuego es algo muy personal, vocacional, profundo. Es un arte, sin duda", afirma con rotundidad. "El cambio ha sido para bien en algunos aspectos y para mal en otros tantos". Según César Valencia, la visión global del videojuego se ha dignificado: "Se ha logrado cierta estabilidad a nivel internacional en el desarrollo de videojuegos. Hay gente que vive de ello. Se ha creado una industria". Ésas son las buenas noticias. Las malas, en su opinión, surgen cuando uno pisa el terreno de la creatividad: "Es la propia industria la que somete al desarrollador. Le impone y machaca la creatividad individual". Una situación que Valencia resume muy acertadamente del siguiente modo: "Para alguien que lo conciba como un negocio, el videojuego está mejor que nunca. Para alguien que lo mire de una forma más visceral, emocional, sucedería todo lo contrario".



Pero volvamos a la carrera de este diseñador. Tras NoriaWorks llega Hammer Technologies. Después, Dinamic. Y por fin, Pyro Studios.

Valencia llega a las instalaciones de los padres de *Commandos* pasada la mitad del desarrollo de la segunda parte de la saga. "Recuerdo que después del éxito



César Valencia participó de pleno en el desarrollo de la tercera parte de *Commandos*.

De carne y hueso

HA PARTICIPADO EN...
Space Haste, PC Atletismo, La prisión, Live! Boxing, Commandos III, Imperial Glory...

PARA SER UN BUEN DESARROLLADOR HACE FALTA...
Ser apasionado, sensato y tener paciencia. Lo demás viene solo.

LE GUSTA DE SU TRABAJO...
Trabajar con mis amigos y con la gente que quiero y ver que el querer es poder.

Y ODIA...
A las personas que hablan más que hacen. La teoría sin la práctica.

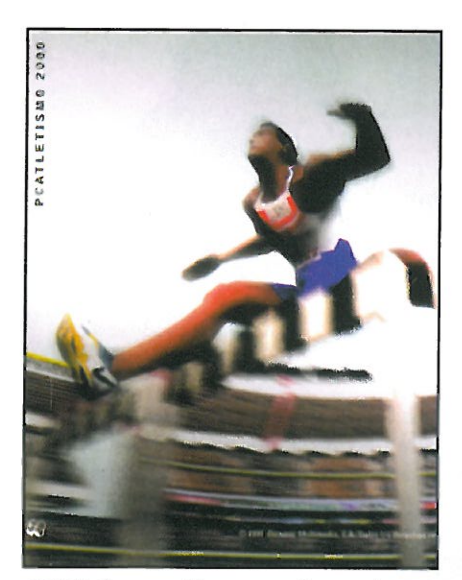
SUEÑA CON...
Que hacer un videojuego fuera más fácil y superar el millón de copias vendidas.

PC O CONSOLA
PC, sin duda.

EL MEJOR JUEGO DE LA HISTORIA ES...
Starcraft. El mejor a todos los niveles

EL VIDEOJUEGO DENTRO DE 10 AÑOS SERÁ...
Radicalmente distinto. Habrá negocio para quien se lo proponga.

¿AYUDA A LIGAR SER CREADOR DE VIDEOJUEGOS?
Pasados los 30 es fantástico si hace que tu cuenta corriente crezca.



PC Atletismo **es el juego con el que más disfrutó trabajando.**



Imperial Glory**, un juego del que se muestra plenamente orgulloso.**

de la primera parte, en Pyro se sentía mucha presión", afirma.

Después de liderar *Commandos III*, César Valencia pasa a ser jefe de proyecto de *Imperial Glory*. Y no oculta su orgullo: "Es un milagro que en España se hagan juegos de la envergadura y la complejidad de producción de *Imperial Glory*". A lo que añade: "Es una apuesta nunca hecha antes en España y el resultado está por encima de muchas producciones que vienen de fuera".

Es precisamente *Imperial Glory* y lo mayúsculo de un proyecto de estas características lo que nos llevó a preguntarle a César Valencia sobre el estado del videojuego en España. Y su visión de la industria patria se mueve a kilómetros del optimismo: "En realidad no existe una industria. Diseñar un juego no es tener una idea para hacerlo, es algo mucho más complejo en términos de creatividad, producción e ingeniería. Mientras en España no exista una industria, seguiremos haciendo un juego cada dos o tres años. Y siempre seremos los mismos".

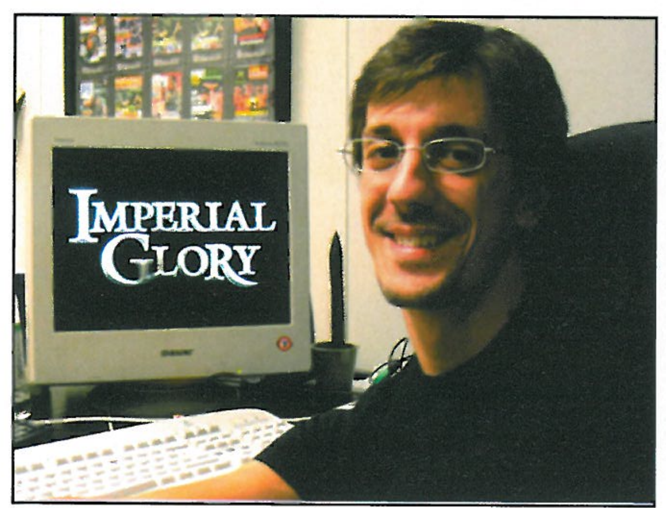
"Mientras en España no exista una industria, seguiremos haciendo un juego cada dos o tres años"

El videojuego perfecto

Valencia es un entusiasta de la estrategia. A pesar de que asegura apreciar cualquier juego capaz de mantenerle "tres o cuatro horas delante del monitor", es consciente de que, hoy por hoy, la estrategia tiene algo de lo que otros géneros no pueden presumir. "Permite jugar a personas que no posean conocimientos profundos de videojuegos y a los que les gusten experiencias más tranquilas", opina. "Puedo imaginarme a una persona de cincuenta años jugando a un *Age of Empires* pero me cuesta más imaginármelo con un *Counter Strike*".

¿Existe el videojuego perfecto para César Valencia? "Será un videojuego que dejará a cada jugador completamente colapsado por la felicidad cada vez que juegue con el", afirma con ironía. "Vendería decenas de millones de copias y permitiría al equipo de desarrollo dedicarse a la vida contemplativa durante unos veinte años. Para mí ése sería el videojuego perfecto".

Quién sabe. Quizás ese videojuego perfecto sea al que actualmente dedica sus esfuerzos. Porque en las oficinas de Pyro hay vida más allá de *Commandos: Strike Force*. Y, con cierto secretismo, César Valencia nos lo ha confirmado: "Estamos en ello... y la criatura tiene nombre, aunque como sabrás no puedo decírtelo. En cualquier caso, y para ser más correctos, deberíamos hablar de criaturas". Ahí queda eso. Se admiten apuestas. Hagan juego.



Según Valencia, en España no hay una sólida industria del videojuego.



Starcraft **es para este creador el mejor juego de la historia.**



BANDEJA DE ENTRADA



Buen mes, sí señor. **Ha habido un poco de todo**, desde un cariñoso rapapolvo a Pita a **un par de consultas diabólicas**, de ésas que te obligan a peinar la Red hasta hacerle la raya en medio. **Gracias por ayudarnos** a convertir esta bandeja en un foro con todas las letras.

En el disparadero

Curioso lo que contáis en vuestro informe sobre la mala prensa que sufren los videojuegos. Ante todo, mi respeto: es difícil ver artículos así en las revistas especializadas españolas. Me divirtió comprobar, por ejemplo, la poca coherencia argumental de muchos de los que se cargan sin miramientos esta forma de ocio. Es tronchante lo de Amnistía Internacional, que denuncia en Europa que un juego fomenta la tortura y luego lo recomienda en Estados Unidos. ¡Viva la doble moral! ¡Larga vida al doble rasero! Sólo siento que os hayáis dejado llevar por un cierto sensacionalismo, tal vez para hacer el tema más atractivo. Que se diga en la primera frase que "desde los tiempos del Santo Oficio no se vivía una persecución tan apabullante y tendenciosa" me parece una exageración de tal calibre que invita a leer el texto con desconfianza.
Manuel Ortiz (e-mail)

Bueno, la frase es pura hipérbole. Y lo es porque no pretendía ser tomada en serio. Intentamos quitarle hierro (que no rigor, ojo) incluso a temas de una cierta trascendencia. Ésta es una revista de ocio virtual y hacemos lo posible porque nuestros artículos resulten ágiles, directos y amenos. Aunque, para qué negarlo, puede que a veces se nos vaya un poco la mano.



¿Explota o no?

Tengo un problemilla con *Caballeros de la Antigua República II*. Estoy (según creo, porque no habéis publicado ninguna guía y me tengo que guiar por el instinto) en la parte final del juego. He matado al maestro de Vissas y he puesto tres de esos explosivos para hacerlo saltar todo por los aires, pero me aparece un mandaloriano diciendo que se los están cargando y que tengo que fabricar el cuarto para que explote la nave. ¿Qué hago? Por cierto, felicidades por volver, las revistas de la competencia son un bodrio.
Gregorio Díaz (e-mail)

Toma nota, que ésta nos la sabemos. Para fabricar la última bomba, debes localizar la base de mantenimiento de la nave, que está en el centro del mapa. Una vez allí, busca el panel de control de misiles y ejecuta la secuencia de carga de emergencia. Una vez hecho esto, ya puedes quitar el núcleo de protones del misil y colocarlo en la habitación correspondiente (al sur del puente). Después, abandona la nave y asistirás a unos bonitos fuegos artificiales.

Bella sin alma

Me alegro enormemente de que hayáis resurgido de las cenizas, pero creo que os habéis dejado algo por el camino. Hablo de los análisis de las aventuras gráficas: ahora les falta el alma.

LA CARTA DEL MES

La bestia del reino

Os escribo no para quejarme de la desaparición de *Game Live PC* (por suerte, aquí está *PC Life*) sino para referirme a un nuevo electrodoméstico en el mercado: la Play 3. Diréis, ¿para qué hablar de la consola de Sony si ésta es una revista de juegos de PC? Pues porque dicen que la Play 3 va a ser tres veces más rápida que un PC procesando datos y ¡hasta 40 veces mas rápida procesando gráficos! ¿Es eso cierto? Es decir, ¿mi PIV a 3 GHz con 512 MB de RAM y una ATI Radeon X800 XT de 256 se va a quedar en bragas delante de la Play 3?
De ser así, ¿para qué programar en PC si tenemos la Play 3 que es una plataforma de masas con miles de compañías dispuestas a desarrollar para ella? Todavía recuerdo aquel primer número de *Game Live* en el que comparabais las consolas de nueva generación con el PC. Han pasado más de cuatro años, y parecía que los compatibles resistían bien el ataque, pero ahora parece que llega una nueva máquina capaz de desplazar definitivamente a nuestra máquina lúdica favorita.
Alfonso Redondo (e-mail)

Visto lo visto en la E3 (y aunque nos dieron vídeo por juego), sí que puede decirse que PlayStation 3 va a suponer un avance con respecto a la anterior generación de consolas. Sin embargo, no va a desplazar al PC de la vanguardia tecnológica. Ten en cuenta que ha habido mucho fuego de artificio. Además, una consola es apenas modificable, mientras que nuestros ordenadores pueden ser ampliados a gusto del consumidor. Cada día aparecen nuevos elementos de hardware y aplicaciones que multiplican la potencia de los PC, y no parece que eso vaya a cambiar ni a corto ni a medio plazo. Además, el PC ofrece acceso completamente funcional a Internet, donde puedes disfrutar de mods de tus juegos favoritos y numerosos extras. ¿Temer a una consola? Anda ya.



LA IMAGEN



HORMONAS ALTERADAS. PEDRO UTRERA (E-MAIL)
El tal Utrera dice que se casa, pero no sin antes despedirse de su soltería a lo grande en *GTA: Vice City*. Por lo que nos cuenta, ni siquiera se dignó a pagarse una copa para romper el hielo.

Había leído algo en Internet sobre *The Moment of Silence* y casi todo eran comentarios muy positivos. En especial, referencias a una gran trama de espionaje, muy compleja e interesante. Estaba ansioso por leer vuestro análisis para formarme una idea del juego. Por fin, llegó el número en el que lo comentabais, y me quedé exactamente igual tras leer el análisis. Se hablaba de un sistema arcaico, de un juego que no había evolucionado nada y demás, pero, ¿y la trama? Ni una línea. Ningún comentario acerca de si era apasionante, de si te empujaba a continuar, de si los giros eran creíbles y estaba bien contada. Absolutamente nada.
Desde mi punto de vista, lo más importante en una aventura gráfica no es el sistema de juego. Eso se inventó hace mucho con el sistema SCUMM, era bueno, funcionaba, no necesitamos una gran innovación en este apartado. Lo que realmente importa es la trama, el argumento, los diálogos, los personajes, la historia...
Nunca está de más que los puzzles sean decentes, que los gráficos estén a la altura de la época y que la interfaz sea cómoda. Pero lo que realmente importa es la trama, y a eso no le habéis dedicado ni una palabra.
Exactamente lo mismo me ocurrió con *Still Life*. ¿Merecen la pena estos dos juegos? Por vuestros análisis no lo sé. Apenas sé de qué tratan...
Anónimo (e-mail)

***Still Life* trata de una joven agente del FBI que investiga una serie de asesinatos en Chicago. Más adelante, descubrirá una serie de inquietantes similitudes entre los crímenes que ella investiga y los que trató de esclarecer su abuelo, investigador privado, hace más de 70 años en Europa. Como ves, un argumento que puede considerarse prometedor si lo resumes en un par de líneas pero que se desarrolla de manera un tanto rutinaria en el juego. Y algo similar puede decirse de *The Moment of Silence*, una historia de poder, corrupción e investigaciones privadas de desarrollo más bien rutinario.**

Jugando espero

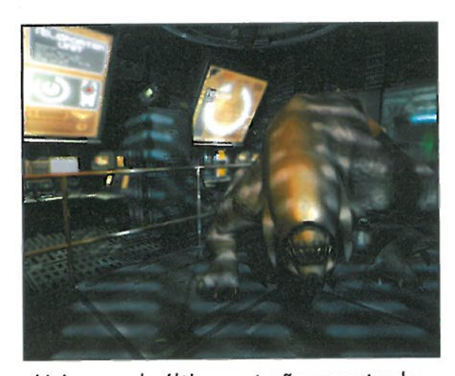
Soy otro de los muchos lectores que hace unos meses me encontré en la triste desesperación de visitar a diario todos los quiscos con los que me cruzaba buscando esa revista que parecía estar retrasándose más de la cuenta. Ahora me encuentro con que habéis vuelto.
El caso es que en mi larga historia de afición por los videojuegos (sí, ya tengo algunos añitos) todavía no me he podido quitar la sensación de que somos unos bichos raros, unos marginados.
La cobertura que ha tenido nuestra afición en televisión ha sido más que nada anecdótica. Así que os agradezco que hayáis vuelto para ayudarnos a no sentirnos tan solos.
Leyendo las cartas de los lectores, son muchos los que hacen pequeñas actualizaciones de su hardware para poder disfrutar (más o menos) de los últimos lanzamientos. Yo sin embargo prefiero cambiar el equipo completo (o casi) cada x años, porque pienso que así los diferentes componentes (procesador, tarjeta…) no se limitan los unos a los otros. Es decir, yo no sigo una evolución progresiva, sino que voy dando saltos tecnológicos periódicos. Como consecuencia de ello, devoro con gran interés los análisis de juegos nuevos aun sabiendo que pasarán años antes de que yo pueda catarlos. Estoy informado de las novedades, pero hace años que no me compro un juego de más de 20 euros. ¿Para qué me voy a comprar *Half-life 2* si no voy a poder jugarlo? Y así estoy, como si se tratase de un noviazgo de muchos años que no se decide a pedir en matrimonio. De momento, así seguiré, mientras me dé juego el ordenador que tengo. Al menos, puedo jugar a los juegos que vosotros regaláis.
Miguel (e-mail)

Es decir, que eres un jugador cauto y paciente. Tu actitud casi zen nos produce una cierta envidia: ojalá fuésemos capaces de resistirnos al vértigo de la novedad. Pero no podemos. ¿Jugar a *Half-Life 2* dentro de un par de años? ¿Para qué esperar tanto? Tú déjanos jugarlo ahora, que es cuando toca.

¿Por qué son clásicos?



En primer lugar, gracias por publicar mi carta en el número 3 de la nueva revista. Veo que es aquella en la que elogio vuestro trabajo y no aquella en la que ofrecía mi ilustre pluma para colaborar en la revista (seguiré intentándolo, no os quepa la menor duda). El motivo de mi carta es otro. En mi PC tengo instalados varios juegos: *Warcraft III*, *Sacred*, *Starcraft*, *La batalla por la Tierra Media* y *Doom* (los



clásicos, no la última patraña perpetrada por id). Es decir, que la estrategia y los juegos los clásicos son mis preferencias. Que la estrategia es el género más popular entre los jugadores de PC no es nada nuevo, no os descubro nada que no se sepa. Sí que debo ser un jugador atípico en mi apuesta por los juegos clásicos. Creo que las nuevas producciones se centran demasiado en la belleza visual y descuidan el nivel de diversión. Yo no digo que la excelencia gráfica sea mala, pero sí lo es que ésta parezca el único fin de los desarrolladores. Quizá sea un nostálgico, pero creo que los buenos títulos clásicos, como el vino, mejoran con los años. La gran diferencia entre los *Doom* anteriores y *Doom 3* es que los primeros puedes jugarlos una y otra vez sin cansarte. No me pasa lo mismo con *Doom 3*, que pierde interés tras el impacto visual inicial y no invita a volver a jugarlo una vez completado. Yo me quedo con el placer de la diversión por encima del impacto meramente visual, aunque si un juego lo tiene todo, mejor que mejor.
Cesar Colmenero (e-mail)

No digamos que sea tu caso (tampoco vamos a presumir de conocerte tanto), pero en muchas de esas disquisiciones sobre lo buenos que eran los juegos de antes hay un algo de nostalgia mal disimulada y resistencia a los cambios. En contra de lo que muchos piensan, la jugabilidad no ha pasado a mejor vida devorada por los gráficos y algunos de los juegos actuales serán añorados y recordados como clásicos dentro de cinco o diez años, no lo dudes. Otra cosa es que tú conectes menos con las novedades por razones (suponemos) personales o generacionales.

EL CONTRAPUNTO

No me aburren

A veces pienso que me encantaría ser analista de juegos. Qué mejor que dedicar cinco días a la semana a dos de las cosas que más me gustan en esta vida, jugar y dar mi opinión. Pero luego se me ocurre que tal vez acabaría saturándome de tanto juego, que empezaría a verlos desde una distante y aséptica perspectiva profesional. En fin, que me acabarían aburriendo. Creo que eso es lo que le pasa al tal X. Pita, el tipo que se cargó *1944: Battle of the Bulge*, uno de los mejores juegos de estrategia recientes (no exagero) porque, según deduzco, está harto de jugar y ya nada le impresiona. Su análisis apesta a la legua a saturación, desgana y aburrimiento. Seguro que ya las has visto de todos los colores. Pero hombre, un esfuerzo para recuperar la perspectiva de jugador y no valorar los juegos desde el "todo me resbala" sería de agradecer.
Antonio. Madrid



En serio, no conoces a Pita. En realidad, es un tipo que se deja llevar por el entusiasmo, lo que le ha valido más de un capón del siempre justo y lúgubre Navarrete. La explicación es mucho más sencilla: *Battle of the Bulge* no consiguió entusiasmarle porque se le hizo corto, poco variado y algo rutinario, pese a que reconocía sus méritos. Es sólo eso, en serio.

De risa

Me parece casi de risa que le deis la misma nota a los dos juegos online del momento, *Dark Age of Camelot* y *Guild Wars*. El 9 del primero me parece más que merecido, suscribo lo de que lleva cuatro años mejorando sin descanso hasta alcanzar un alto nivel de calidad. Además, se nota que el encargado de hacer el análisis sabe de lo que habla, porque el texto transmite pasión por el juego y se notan las horas y horas de exploración y combate. Lo de *Guild Wars*, en cambio, me parece poco serio. Un 9 con el argumento supremo de que (no se lo pierdan) no pide cuotas de conexión. ¿Estamos locos? ¿Tanto nos entusiasma la palabra "gratis" que al verla estampada en el lomo del juego perdemos de vista todo lo demás? ¿De verdad pensáis que uno y otro son igual de buenos?
Óscar Coria (e-mail)

No te sulfures y danos, al menos, un voto de confianza. Cierto que en el análisis de *Guild Wars* se insiste en el tema de la conexión gratuita, más que nada porque es un detalle insólito en un juego online de este nivel. Pero hombre, reconocerás que no es ése el único elemento que justifica la nota. También se habla de un vasto universo a tu disposición, una fórmula de juego ágil y variada, unos modelados poco menos que perfectos...

Consultas diversas

Hola, me encanta vuestra revista. Ahí van mis preguntas:
1. ¿Cuando va a salir *Apocalypse Weekend*, la expansión de *Postal 2*?
2. ¿Va a salir algún *Sonic* para ordenador aparte de *Heroes*?
3. ¿Sabéis la fecha exacta de la salida de la versión para PC de *GTA: San Andreas*?
Gracias por resolver mis dudas.
Diego José Hernández (e-mail)

1. El lanzamiento internacional de esta expansión fue hace unas semanas, pero no tiene distribuidora confirmada en España, así que es posible que haya que buscarla de importación. Y es que *Postal 2* no tuvo demasiado éxito en nuestro país.
2. No hay ningún nuevo *Sonic* en el horizonte. Al menos, no de momento.
3. Está disponible desde mediados de junio. Más vale tarde que mucho más tarde.



Un tipo informado

Me gusta la nueva etapa de vuestra revista. Los concursos de antaño, la gente de siempre... En fin, muy bien. Sólo os pediría que analizarais *Half-Life 2*, aunque ya me lo he pasado, para ver vuestra opinión. Sin duda, es un 10.
Ahora, las preguntas: ¿Saldrá por fin en junio *GTA: San Andreas*? ¿Traerá novedades?

¿Visitará los compatibles el espléndido *Resident Evil 4*? ¿Se seguirá retrasando *Doom 3: La resurrección del mal*?
Por último, las noticias: Los chicos de Valve ya se han puesto manos a la obra con lo que todos deseábamos: *Half-Life 3*. EA Games prepara un nuevo juego de James Bond basado en la segunda película: *Desde Rusia, con amor* (1963), con Sean Connery como protagonista (¿llegará a los ordenadores?). Y en noviembre de 2006, la nueva película, dirigida por Martin Campbell, *007: Casino Royale*.
Ya de paso, se me ocurre que no estaría nada mal que tuvieseis una sección destinada al cine o al mundo del motor.
Gabriel Yanguas (e-mail)

Analizamos *Half-Life 2* en su día, aunque el análisis nunca fuese publicado, y lo cierto es que la nota que íbamos a darle no era un 10, pero se acercaba. *San Andreas* se ha publicado ya, corre a comprarlo. Tiene novedades, claro que sí. En realidad, todo él es una novedad fulgurante que sería un crimen pasar por alto. Y también está disponible *La resurrección del mal*. En cuanto a las noticias, no tenemos constancia de que vaya a haber versión PC del juego de James Bond y en lo que trabaja Valve no es en *Half-Life 3*, sino en varias expansiones.

Operación talante

¡Es verdad! El protagonista de *Pariah* tiene un aire a ZP, sobre todo en la imagen de la carátula del juego. Lo que me llama la atención es lo políticamente correctos que sois al referiros al inquilino de la Moncloa. "Nuestro presidente, ZP".
Eso es todo. Apuesto a que si llega a ser Aznar os hubieseis atrevido a hacer algún comentario valiente y malvado de los vuestros, tipo "el tiranuelo del bigote" o "el extra de Charlot". Vamos, que se os ve un poco el plumero. O el talante.
Andrés Ortega (e-mail)



Es increíble la de sobrentendidos que pueden llegarse a atribuírsele a una frase de ¿tres palabras? Era una broma inocente, compañero. Humor blanco. Aséptico. Sin mala leche. Sí, con talante, ¿por qué no?

Mucho por poco

Ayer fui a comprarme *Star Wars: Jedi Knight III: Jedi Academy*, pero como costaba la friolera de 47,99 euros, preferí gastar mis 20 euros en algo más provechoso y me hice con *Great Battles of WWII: Stalingrad*. Por sólo 19,95, me he encontrado con un juego que a primera vista resulta bueno. Tras la instalación (larga y algo problemática), me he puesto a jugar y me he enganchado a él como un niño.
También quiero felicitaros por el excelente juego del mes pasado, aunque me gustaría pediros que sea ésa la tónica. Por favor, no regaléis juegos que no lleguen al 6. También quisiera saber si va a haber continuación del magnífico juego *Praetorians*, de *StarCraft* y de *Neverwinter Nights*.
David Sordo (e-mail)

No nos cansaremos de recomendaros que busquéis, comparéis y compréis con un buen tino, cada uno en función de su presupuesto, que esto del bolsillo no es una ciencia exacta. En cuanto a tus consultas, *Praetorians 2* no asoma en el horizonte y de *Starcraft II* no hay nada confirmado, más bien al contrario. Blizzard se ha hartado de desmentir una y otra vez que trabaje en la secuela. Sin embargo, las páginas de juegos de la Red están plagadas de falsas alarmas, discusiones y elucubraciones sobre el juego. Hipótesis, rumorzuelos, nada más. Sí que tienes suerte con *Neverwinter Nights 2*, que está previsto para primavera del año que viene.



Quiero creer

Gente que me quiere y en la que confío (por ejemplo, los chicos de mi revista de juegos preferida, *PC Life*) me dicen que me aparte de ella, que no me conviene, que lo nuestro tuvo pasado pero ya no tendrá el menor futuro. Pero yo me acuerdo de aquellas tardes de finales de los 90 en que juntos saltamos fosos, escalamos muros o nadamos en lagos infestados de pirañas. Y me digo que sí, que has cambiado, pero que yo aún conservo la fe en ti pese a la rutina y las decepciones. Ahora me dicen que vuelves, tú, mi Lara Croft, mi arqueóloga favorita, y yo quiero volver a creer, volver a creerte. Dadme, por favor, una esperanza, por pequeña que sea. Decidme que *Tomb Raider: Legend* no será otro bodrio infumable. No me digáis que "se niega a crecer" y "se resentirá sin remedio". Al menos, no ahora. Dejadme creerla, dejadme apostar por ella.
Romeo (e-mail)

El amor es ciego, sordo, mudo y analfabeto funcional. Tú no quieres la verdad, tú eres adicto a las secreciones químicas que genera tu cerebro al compás de las palabras "Lara" y "Croft". No tienes remedio. Digamos lo que digamos, correrás a comprarte el juego en cuanto lo editen y la perversa Croft volverá a atraparte en la red de su gélida belleza. Pues eso, que la disfrutes.

DATOS

PARTICIPA

Cada mes sortearemos una mochila Eastpak entre los autores del contrapunto, la imagen y la carta del mes. Bandeja de entrada es un foro abierto a todos los lectores de la revista. Envíanos tus sugerencias, comentarios, consultas, críticas o imágenes a:
PC Life
C/ Muntaner 462, 2º 1ª
08006 Barcelona
o a la dirección de correo electrónico pclife@ed-aurum.com
PC Life no se hace responsable de las opiniones vertidas por los lectores en esta sección libre e interactiva.





A TODA MÁQUINA

Modificar la **velocidad del procesador**, **grabaciones fallidas** de DVD, **cosacos rebeldes**... Tenemos la **solución** para que tus **quebraderos de cabeza** pasen a la historia. Al menos los relacionados con el PC.

Hacer la pirula

Me he comprado *Cossacks II*. Qué sorpresa la mía cuando lo instalé, se inició el juego y en el momento de meter el segundo CD se me bloqueó. Tras volver a intentarlo, me saltó de nuevo al escritorio. Quité todas las unidades virtuales y todos los programas que tenía instalados, pero nada de nada, no pude instalar el juego y encima me había gastado 30 euros. ¿Qué puedo hacer para que funcione? El servicio técnico no me contesta. Seguro que el tema no les interesa, cuestión de "profesionales" del ramo. Gracias por todo y a ver si me podéis echar un cable.
José María (e-mail)

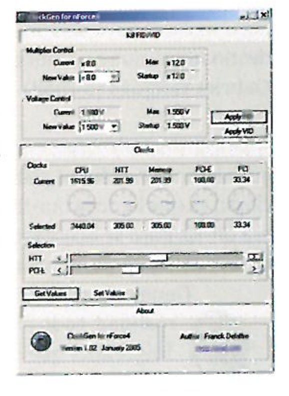
Vamos a ver si te aliviamos (no en ese sentido, picarón). Cuando los duendes acechan como en tu caso, el problema suele ser algún programa o servicio que se está ejecutando en ese momento. Si tienes un antivirus o cortafuegos, desactívalos durante la instalación. Si el problema persiste, pulsa las teclas Ctrl+ Alt+ Supr al mismo tiempo para acceder al Administrador de tareas de Windows. En la pestaña de Aplicaciones podrás ver los programas que se están ejecutando. Ciérralos todos. Ve a la pestaña de Procesos. Allí podrás ver las aplicaciones que se ejecutan en segundo plano. Cierra los procesos que no pertenezcan a Windows. Con esto probablemente puedas disfrutar del juego. Otro truco consiste en copiar el contenido de los CD en una misma carpeta e instalarlo desde allí. Por regla general, el instalador no te pedirá que insertes el segundo CD, ya que encontrará el archivo que corresponde en la misma carpeta. Que esta operación funcione o no depende del instalador y del tipo de protección del CD.



Detener el reloj

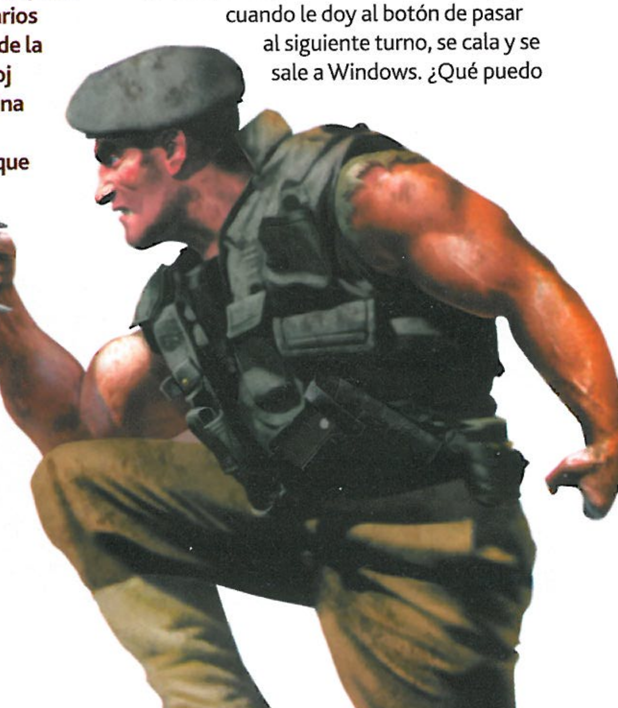
Soy el hermano de un afortunado al que le ha tocado la *Saga Commandos*. En general me ha gustado vuestra revista. Se puntúa tal y como debe hacerse en cada juego. He tenido un problema a la hora de jugar a *Commandos*, que como se indica en las especificaciones técnicas, no puede jugarse a grandes velocidades. Me gustaría preguntaros dónde me podría descargar un reductor de velocidad de CPU seguro. Espero que una vez bajada la velocidad de la CPU se pueda volver a subir. Este problema me pasa con *Commandos: Behind the Enemy Lines* y *Commandos: Más allá del deber*. Si me podéis ayudar, os lo agradeceré enormemente.
Javier Benítez (e-mail)

Qué amor de familia. Así me gusta, que los buenos hermanos compartan los juegos. Ya sabrás, pero te lo digo igualmente, que una de las utilidades más conocidas para estos menesteres es el ClockGen. Se trata de una utilidad freeware (o sea, gratuita) que puedes descargar desde www.cpuid.org. Con ella podrás modificar varios parámetros del funcionamiento de la CPU, incluida la velocidad de reloj del procesador. En la misma página web, encontrarás un listado de placas base. Debes descargar la que corresponde a tu modelo de placa. También debes tener en cuenta que algunos fabricantes de placas base incluyen este tipo de aplicaciones. Es el caso de GigaByte y su EasyTune III Overclock Utility. Así que comprueba las utilidades que te ofrece el fabricante de tu placa. Es probable que ya tengas algo y no lo sepas. En este caso, el riesgo de estropear el procesador es prácticamente nulo, ya que se trata de bajar la velocidad. Pero si te pica el gusanillo de subirla, ten en cuenta que el calor aumentará y puedes estropear el procesador.



Pon el estárter

Saludos y, ante todo, felicitaros por esa magnífica revista que me alegra el día mes tras mes. Mi problema es el siguiente: adquirí *Rome: Total War* (legal) y una vez instalado el juego, lo ejecuté y me dijo que había detectado un emulador de cvcd y que debía cerrarlo antes de proseguir. Como ya había detenido (mediante Ctrl+ Alt+ Supr) los procesos sospechosos de ser emuladores, me bajé un crack NOCD para jugar. El juego va normal durante las batallas, realizo mis andaduras por el mapa de campaña... pero en ese mismo mapa, cuando le doy al botón de pasar al siguiente turno, se cala y se sale a Windows. ¿Qué puedo



hacer? Mi PC cumple de sobra los requisitos recomendados para este juego.
Marcos Broto (e-mail)

La alegría nos la llevamos nosotros con vuestras cartas, aunque tengáis más problemas que un libro de matemáticas. Pero no nos desviemos. La mejor solución para esquivar esta protección es desinstalar los emuladores de CD y DVD. A muchas protecciones de este tipo no les basta con que detengas el proceso de unidad virtual. Sobre los cracks NoCD, además de ser ilegales, son una modificación del ejecutable del juego. Así que no ofrecen ninguna garantía de que funcionen correctamente. Su incompatibilidad suele aumentar cuando se aplican parches al juego o, a veces, cuando se utiliza un crack no concebido para el idioma en el que estás jugando. Además, pueden existir para distintas versiones del juego e idioma. Por lo que comentas, todo apunta a que el crack contiene errores.

Cambio de región

No puedo reproducir un DVD, que está en perfecto estado. El problema lo tiene mi reproductor de DVD (LG DVD-ROM DRD8160B). Parece que es RPC-2. El caso es que en el arranque de Windows XP ejecuté el programa RPC1.zip desde un disquete, y al reiniciarlo reconoce sólo el disco duro. En fin, que me he quedado con la mínima expresión de ordenador: disco duro y nada más. Me he quedado de un aire… Si sabéis como solucionarlo…
Víctor (e-mail)

Pocos datos incluido has, pero ayudarte intentaremos. El término RPC hace referencia a los códigos de protección del DVD. A partir del año 2000, los reproductores de DVD para ordenador incluyen la versión RPC-2. Esta versión es la que permite cambiar sólo en cinco ocasiones el código de región del DVD. Si la unidad ha desaparecido del sistema, lo mejor es que reinstales el firmware del lector. La modificación que has hecho no es compatible con tu lector y ésa es la causa por la que el sistema no reconoce la unidad.

Errores cíclicos

Sólo daros la enhorabuena por la revista. De paso, a ver si me podéis resolver una duda. Últimamente me sale el siguiente fallo cada vez que ejecuto algo en el DVD que acabo de grabar: "Error de secuencia de redundancia cíclica". El caso es que fastidia bastante y el DVD, claro, va de cabeza a la basura. No sé si es el Nero (versión 6.6.0.8) o mi grabadora (SONY DVD RW DW-U14A). He buscado el para actualizar el firmware, pero no he encontrado nada. Tengo Windows 2000 SP4. ¡Ayuda!
Maximenu (e-mail)

No dejes que los árboles te impidan ver el bosque, amigo lector. Probablemente, el error no debas buscarlo en el programa de grabación ni en el grabador, sino en el medio en el que grabas. Algunos soportes de baja calidad acaban por dar errores de redundancia cíclica. Este problema se produce cuando los paquetes en los que se lee la información tienen distinta longitud. En ocasiones basta con leer el disco en la misma grabadora que lo ha creado para que se solucione. Este problema suele ocurrir cuando se graban a velocidades altas con medios que no soportan dicha velocidad. Utiliza las opciones Probar unidad e Información de disco, que encontrarás en el propio Nero en la sección de herramientas. De esta forma, podrás determinar la velocidad con la que el disco puede ser grabado.

Al rico parche

Acabo de adquirir el *Hearts of Iron II* y me gusta mucho, pero tiene demasiados fallos. Muchas veces detecta un problema y debe finalizarse. O lo que es peor, tras horas y horas de juego, guardo la partida y, cuando voy a cargarla, ya no puedo jugarla. No consigo avanzar por culpa de esto. ¿Tenéis algún parche o consejo que pueda solucionarme este problema?
Javier Romero (e-mail)

Faltaría. ¿Acaso lo dudabas? Existe un parche de actualización a la versión 1.2.



En él se corrigen un gran número de fallos además de mejorar la interfaz. Lo cierto es que la lista de correcciones es abultada. Prueba con actualizar tu juego a esta nueva versión y probablemente las salidas al escritorio dejen de producirse.

Juego remolón

Quería preguntaros por qué no puedo jugar a *Splinter Cell* con un Pentium 4 a 3,4 GHz, 1 GHz de memoria RAM, tarjeta grafica ATI Radeon 9550 con 256 MB, tarjeta de sonido Realtek ac'97 audio integrada en placa, DVD como lector y sistema operativo Windows XP. El juego se instala bien, con él viene un CD con un parche para tarjetas nuevas (el cual también me he bajado de la página oficial), y el fallo es que se pone a cargar y se sale antes de entrar en la pantalla principal. Mandadme la respuesta con lo que sea.
Miguel Ángel de Santos (e-mail)

Trataremos de responderte con algo más que con lo que sea. Atento: este problema suele darse cuando se inicializa la tarjeta gráfica. Comprueba los controladores, la resolución y la velocidad de refresco del monitor. Si el problema persiste, ve a las opciones de configuración avanzada de la tarjeta gráfica y desactiva las opciones de gráficos avanzados. Con estos pasos posiblemente consigas que el juego arranque.



DATOS

ESCRÍBENOS

A toda máquina es un consultorio abierto a todos los lectores de la revista. Envíanos tus consultas a:
PC Life
C/ Muntaner 462, 2º 1ª
08006 Barcelona
o a la dirección de correo electrónico
pclife@ed-aurum.com
PC Life no se hace responsable de las opiniones vertidas por los lectores en esta sección libre e interactiva.

CONTENIDOS

JUEGO COMPLETO
- MAGIC & MAYHEM: THE ART OF MAGIC

DEMOS:
- AREA 51
- CROSS RACING CHAMPIONSHIP 2005
- DELTA FORCE XTREME
- ACT OF WAR: DIRECT ACTION
- RISING KINGDOMS
- LONDON TAXI RUSH HOUR
- CUSTOM PLAY GOLF
- TAXI 3: EXTREME RUSH
- ALEXANDER: THE HEROES HOUR
- NEXUIZ

PARCHES:
- ACT OF WAR actualización 2
- FIRST TO FIGHT v1.02
- BOILING POINT actualización 1
- DELTA FORCE XTREME v1.6.5.0
- DOMINATION v2.0.136
- DRIV3R actualización 2
- EMPIRE EARTH II v1.10
- HEARTS OF IRON 2 v1.2
- STRONGHOLD 2 v1.2
- STOLEN v0.887

EXTRAS:
- BATTLECRUISER MILLENIUM
- BOSS GENERALS MOD para C&C GENERALS
- SHERIFFDPT MOD para SWAT4
- HL2 SUBSTANCE MOD para HALF-LIFE 2
- HL2 SUBSTANCE actualización v. 1.1
- VÍDEOS
- FONDOS

UTILIDADES:
- ATI CATALYST 5.4 (WINDOWS XP Y 2000)
- ATI CATALYST 5.2 (WINDOWS ME)
- NVIDIA FORCEWARE 71.84 (WINDOWS XP Y 2000)
- NVIDIA FORCEWARE 71.84 (WINDOWS 98 Y ME)
- QUICKTIME 6.5.2
- DIRECTX 9.0c
- ADOBE ACROBAT 7

CÓMO INSTALAR EL DVD

En cuanto introduzcas el disco, aparecerá una interfaz que te dará acceso a los diferentes apartados y a la instalación de cada uno de los programas. Si tienes el autoarranque desactivado, abre Mi PC y selecciona el lector de DVD con un doble clic. Esto hará que se abra la interfaz. Si deseas explorar el contenido o la interfaz de arranque no funciona correctamente, haz clic en el botón derecho del ratón y selecciona la opción Explorar. Accederás al contenido del DVD y podrás instalar el software manualmente.

Un mes más puedes disfrutar, y no es por arte de magia, de **más de ¡ocho megabytes! de contenido** lúdico sin adulterar. **Cuando te canses de jugar**, te recomendamos que eches **un vistazo a los vídeos** para conocer los juegos que te esperan a la vuelta de la esquina.

JUEGO COMPLETO

THE ART OF MAGIC

Magic & Mayhem

Prepárate para ponerte en la piel de un aprendiz de mago llamado Aurax en la secuela de *Duelo de Hechiceros*. En esta nueva entrega, los desarrolladores han apostado por un motor gráfico 3D y más elementos de rol. Las primeras misiones del juego te servirán de tutorial. En ellas aprenderás a manejar el personaje e incluso entablarás las primeras escaramuzas contra el enemigo. Las cosas se complicarán a medida que avances. Para que te hagas una idea, la mayoría de misiones se solventan con una lucha a muerte contra los magos enemigos. No existen grandes puzzles, aunque sí tendrás que ser precavido y emplearte a fondo en la estrategia para conseguir buenos resultados.

Variados escenarios

El juego combina tanto escenarios a cielo abierto como interiores. Estos últimos suelen disponer de un surtido número de túneles. Avanzar por ellos obliga a todo tipo de precauciones. También encontrarás edificios a los que acceder. En su interior hallarás personajes que te ayudarán o que se limitarán



Con el maná suficiente y unos cuantos hechizos serás el rey del mambo.





Encontrarás un plantel variado de enemigos a los que parar los pies.



Reserva tu mala leche, que hallarás jefes duros de pelar.

GÉNERO: Estrategia/Rol
DESARROLLADOR: Charybdis
REQUISITOS: PII 400 MHz, 64 MB de RAM, 1 GB libre en el disco duro, tarjeta gráfica de 16 MB, DirectX 8.
INSTALACIÓN: D:\Setup.exe

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

a narrar pasajes de la historia. Incluso otros magos podrán unirse a tu causa. El juego se ciñe a un argumento sólido que hace que te sumerjas en la historia.

En el escenario encontrarás, entre otras cosas, comida para restaurar tu salud, maná para recuperar tu capacidad hechicera o hechizos de un solo uso. Estos ítems pueden ser recuperados tanto por magos como por algunas de las criaturas invocadas. Una de las más útiles para estas labores son los centauros, aunque si el ítem es una manzana darán cuenta de ella. Algunos hechizos tienen efectos secundarios graves. Es el caso de las bolas de fuego, cuyo poder destructivo se puede volver contra tu grupo.

Controlar el maná te permitirá recargar tu barra para llevar a cabo hechizos e invocar criaturas. Para regenerar el maná debes tener una criatura ocupando la fuente de maná. Así que no te olvides de invocar criaturas poderosas para defender estas fuentes. Otra táctica es dejar a Aurax en una de ellas y conjurar criaturas para que ataquen al enemigo. No obstante, con esta táctica dejarás de poder lanzar hechizos contra el enemigo.

A medida que superes los objetivos de la partida, irás consiguiendo talismanes y puntos de experiencia. Estos últimos también se obtienen mediante el combate. De hecho, cuando cumplas con todos los objetivos de la misi, podrás permanecer en el escenario para ir acumulando puntos. Después, podrás distribuir estos puntos para aumentar tu salud, la reserva de maná o el número de criaturas que puedes controlar.

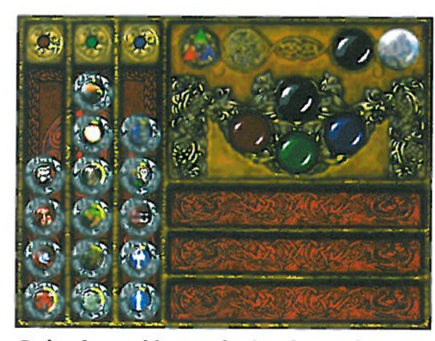
La tríada de siempre

En el juego no faltan las consabidas alineaciones (Legalidad, Caos y Neutralidad) que te permiten acceder a distintas criaturas o hechizos. Dispones de un inventario en el que irás almacenando las gemas e ingredientes obtenidos. Según combines las gemas con los productos de que dispongas y la alineación por la que apuestes, obtendrás. Antes de cada misión deberás elegir lo que vas a emplear. Si tu personaje muere, volverás a la pantalla de configuración para que puedas cambiar los hechizos y mejorar la eficacia del personaje.

Controlar el maná te permitirá recargar tu barra para llevar a cabo hechizos e invocar criaturas

Si bien puedes manejarte con el ratón, te aconsejamos que uses atajos de teclado. Es la mejor manera de lanzar los hechizos de manera eficiente. Sobre todo los de ataque directo, como las bolas de fuego, o los destinados a sanar a las criaturas. También puedes crear grupos de criaturas y moverlas utilizando puntos de ruta para evitar sorpresas y asegurarte de que llegan a destino en mejores condiciones.

En fin, *The Art of Magic* es un juego repleto de opciones en el que deberás buscar los mejores hechizos y guiar a tus huestes en el campo de batalla en pos de la victoria. Sí, suena muy épico, pero es que en realidad se trata de eso, de divertirse sin perder el culo. Así que despídete de tu caja de Magia Borrás, esta vez los hechizos van en serio.



Deberás combinar todo tipo de sortilegios para obtener magias variadas.

POLVOS MÁGICOS

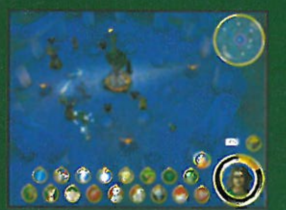
DIVIDE Y VENCERÁS

Utiliza muchas unidades durante el ataque y contra distintos enemigos. A tu rival le costará más sanar a varias criaturas que sólo a una.



A DISTANCIA

Los ataques con unidades de largo alcance y hechizos como la pestilencia son más efectivos que la lucha cuerpo a cuerpo.



HOSPITAL DE CAMPAÑA

Erigir un tótem de resurrección te será muy útil para recuperar criaturas. No esperes demasiado. Úsalo en cuanto dispongas del hechizo.





DEMOS

AREA 51

Un extraño virus se ha propagado por una base estadounidense de alto secreto, en la que los humanos infectados acaban mutando en una especie de alienígenas belicosos. Tu personaje deberá pasearse por las instalaciones eliminando todo títere con cabeza. El objetivo: buscar al Dr.Cray. Él es el único que puede ayudarte a eliminar el virus de tu cuerpo.

Nada más empezar la demo, dirígete a la mesa de control, actívala y se abrirá una puerta. Es entonces cuando comienza la acción. En tu poder, varias armas: entre ellas un fusil de asalto, granadas y un rifle francotirador. Por cierto, jamás olvides recargarlas. Durante el tiempo que destines a este menester, intenta parapetarte. Para recobrar salud y munición, encontrarás ítems desperdigados por los escenarios. La demo está en inglés, aunque el juego final está perfectamente traducido.

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Midway
EDITOR: Virgin Play
REQUISITOS: PIV 1,4 GHz, 256 MB de RAM, 1,2 GB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
Disparar: Botón izdo. del ratón
Arma secundaria: Botón dcho. del ratón
Cambiar arma: Rueda de desplazamiento
Usar: Tabulador



CROSS RACING CHAMPIONSHIP 2005

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Invictus Games
EDITOR: Friendware
REQUISITOS: PIV 1,4 GHz, 256 MB de RAM, 700 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Acelerar: Cursor adelante • **Frenar:** Cursor atrás
Derecha: Cursor derecho • **Izquierda:** Cursor izquierdo
Freno de mano: Ctrl. izquierdo
Volver el coche a la pista: R

Un juego de carreras poco habitual, con trazados que alternan el asfalto y la tierra. De hecho, cuenta con una buena dosis de autocross. Lo más espectacular, la física y los daños de los vehículos. La demo te dará acceso a dos circuitos y dos vehículos distintos. Podrás ajustar distintos parámetros para hacerlos más competitivos.



DELTA FORCE XTREME

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Novalogic
EDITOR: Virgin Play
REQUISITOS: PIV 2,4 GHz, 512 MB de RAM, 1 GB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0b.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
Disparar: Botón izdo. del ratón
Mira telescópica: Botón dcho. del ratón

Un clásico que reaparece con un nuevo motor gráfico y en el que encarnarás a un soldado de élite. En esta demo deberás hacerte con el control de una pista de aterrizaje en la selva peruana que está en poder de narcotraficantes. Prepárate para elevadas raciones de plomo. Además de esta misión, la demo permite partidas en red.



ACT OF WAR: DIRECT ACTION

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Eugen Systems
EDITOR: Atari
REQUISITOS: PIV 1,5 GHz, 256 MB de RAM, 1 GB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

Versión multijugador de este juego de estrategia cercano a nuestros días. Más que nada por el uso de unidades bélicas contemporáneas. En esta versión podrás entablar partidas en red en los dos escenarios de la demo. Uno es de dimensiones reducidas, ideal para dos jugadores. El otro permite hasta cuatro contendientes. Si no tienes con quién jugar, podrás dejar a tu adversario en manos del ordenador.



RISING KINGDOMS

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Haemimont Games
EDITOR: Planeta DeAgostini
REQUISITOS: PIII 800 MHz, 256 MB de RAM, 246 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

Un juego ambientado en el fantástico mundo de Equiada, habitado por tres razas superiores que pugnan por la supremacía. En medio, cinco naciones independientes susceptibles de ser sometidas. En esta completa demo podrás acceder al tutorial, una misión de la campaña y dos partidas multijugador en la que la IA se puede hacer cargo de tu adversario. Además incluye un editor de escenarios.



LONDON TAXI RUSH HOUR

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Data Design
EDITOR: N/D
REQUISITOS: PIII 800 MHz, 256 MB de RAM, 71 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Acelerar: Enter • **Frenar:** Mayúsculas dcha.
Derecha: Cursor dcho. • **Izquierda:** Cursor izdo.
Freno de mano: Control dcho.

¿Te acuerdas de *Crazy Taxi*? Pues este juego va de lo mismo: pillar pasajeros y llevarlos a su destino con celeridad. Eso sí, debes tener en cuenta que te encuentras en Londres y debes conducir por la izquierda. En la demo podrás jugar partidas de hasta 25 minutos. Frena delante de tus clientes para que suban al taxi y recomiéndales que se abrochen el cinturón de seguridad.



CUSTOM PLAY GOLF

GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: Fusionlabs
EDITOR: N/D
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 256 MB de RAM, 65 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

El golf es un deporte relajado donde los haya. Al menos cuando consigues embocar con el par del campo. De lo contrario el mal perder te agria el carácter. En esta demo podrás mostrar tu destreza con el palo en la mano y completar varios hoyos. El juego permite distintos modos de control para golpear la bola. Ten en cuenta la velocidad del viento y evita los búnkeres en la medida de lo posible. Te hemos avisado.



TAXI 3: EXTREME RUSH

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Team 6
EDITOR: N/D
REQUISITOS: PIV 1 GHz, 256 MB de RAM, 171 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Acelerar: Cursor arriba • **Frenar:** Cursor abajo
Girar: Cursores dcho. e izdo.
Freno de mano: Barra espaciadora • **Nitro:** Ctrl. Izdo.

La cosa va de carreras callejeras y coches tuneados. En esta nueva demo del juego los desarrolladores han mejorado el aspecto gráfico y han incluido nuevos vehículos y circuitos. Una vez más, presta atención al control de daños. Los impactos son terribles, al igual que sus consecuencias. En la demo podrás competir en un sprint y en una carrera por un circuito en el alcanzarás velocidades de vértigo.



ALEXANDER: THE HEROES HOUR

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Deep Silver
EDITOR: Friendware
REQUISITOS: PIV 1 GHz, 256 MB de RAM, 385 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

Enrólate en el ejército de ese gran estratega que fue Alejandro Magno. En esta demo podrás acceder al tutorial y a una misión de la campaña. Te familiarizarás con los personajes, héroes con inventario propio y capacidad para utilizar artefactos para distintos fines. Ya en la partida, deberás emplearlos para defender a la población de los ataques de tunantes. Un juego que mezcla estrategia y dosis de rol.



NEXUIZ

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Nexuiz Team
EDITOR: N/D
REQUISITOS: PIII 800 MHz, 256 MB de RAM, 200 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
Disparar: Botón izdo. del ratón
Alternar: Botón dcho. del ratón

Un juego de acción en primera persona que bebe de los clásicos del género. Es decir, muchas armas, acción trepidante y no demasiado realismo. De hecho, utiliza un motor gráfico denominado Darkplaces que está basado en el de *Quake*. Esta demo está concebida para jugar en Internet, pero puedes disfrutarla en un solo ordenador utilizando bots. La descarga de adrenalina está asegurada.

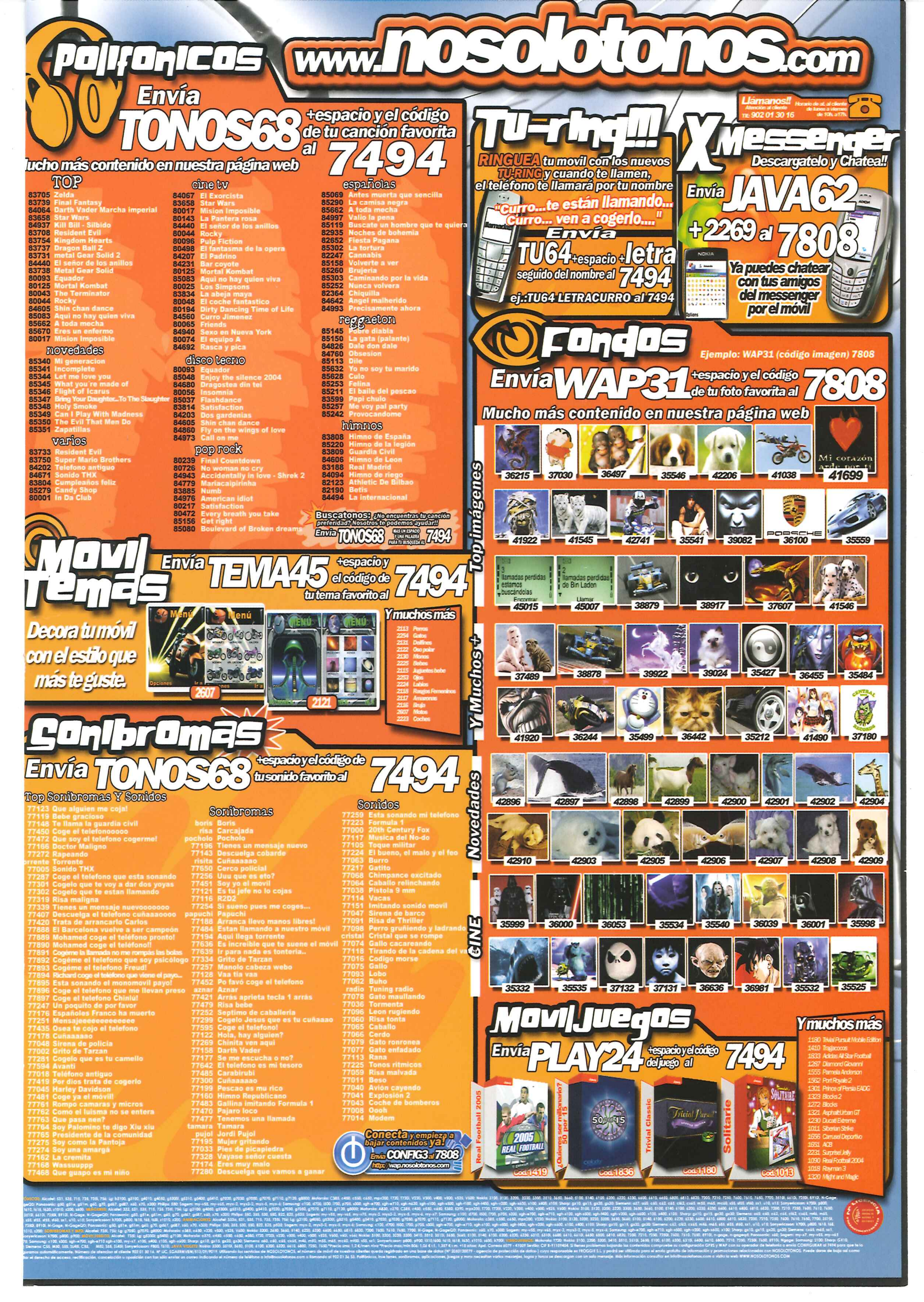


¿PROBLEMAS CON EL DVD?

Nuestro DVD ha pasado a ser de 8,5 GB para ofrecer un mayor contenido. Algunos lectores de DVD tienen problemas para leer estos discos, algo que muchas veces se soluciona actualizando el firmware del lector de DVD. En primer lugar, comprueba el modelo de lector Dirígete a la página del fabricante y busca las actualizaciones de firmware (asegúrate de que es el correcto). Para instalarlo, sigue las instrucciones que acompañan el archivo o las que encontrarás en el manual de tu lector de DVD. En algunos casos basta con ejecutar la aplicación que acompaña el firmware. En otros, deberás crear un disquete de arranque. Para ello formatea un disquete y selecciona la casilla "Crear un disco de inicio de MS-DOS". En el mismo disquete, deberás copiar la utilidad para actualizar el lector y el archivo con los nuevos datos. Arranca el ordenador con el disquete puesto y teclea el nombre de la utilidad. Automáticamente debería empezar la operación. En ningún caso, apagues o reinicies el ordenador durante el proceso de actualización. Además de la página del fabricante, también puedes localizarlos en estas páginas:
http://drivers.softpedia.com/get/FIRMWARE
http://www.burnworld.com/firmware.htm
http://www.opendrivers.com/category/15/cd-rom-free-driver-download.html

Carátula original de *THE ART OF MAGIC*




Polifonicos
www.nosolotonos.com
Envía TONOS68 +espacio y el código de tu canción favorita al 7494
Mucho más contenido en nuestra página web
TOP
83705 Zelda
83739 Final Fantasy
84064 Darth Vader Marcha imperial
83658 Star Wars
84937 Kill Bill - Silbido
83708 Resident Evil
83754 Kingdom Hearts
83737 Dragon Ball Z
83731 metal Gear Solid 2
84440 El señor de los anillos
83738 Metal Gear Solid
80093 Equador
80125 Mortal Kombat
80043 The Terminator
80044 Rocky
84605 Shin chan dance
85083 Aqui no hay quien viva
85662 A toda mecha
85670 Eres un enfermo
80017 Mision Imposible
novedades
85340 Mi generacion
85341 Incomplete
85344 Let me love you
85345 What you´re made of
85346 Flight of Icarus
85347 Bring Your Daughter...To The Slaughter
85348 Holy Smoke
85349 Can I Play With Madness
85350 The Evil That Men Do
85351 Zapatillas
varios
83733 Resident Evil
83750 Super Mario Brothers
84202 Telefono antiguo
84671 Sonido THX
83804 Cumpleaños feliz
85279 Candy Shop
80001 In Da Club
cine tv
84067 El Exorcista
83658 Star Wars
80017 Mision Imposible
80143 La Pantera rosa
84440 El señor de los anillos
80044 Rocky
80096 Pulp Fiction
80498 El fantasma de la opera
84207 El Padrino
84231 Bar coyote
80125 Mortal Kombat
85083 Aqui no hay quien viva
80025 Los Simpsons
83834 La abeja maya
80048 El coche fantastico
80194 Dirty Dancing Time of Life
84560 Curro Jimenez
80065 Friends
84940 Sexo en Nueva York
80074 El equipo A
84692 Rasca y pica
disco tecno
80093 Equador
85048 Enjoy the silence 2004
84680 Dragostea din tei
80056 Insomnia
85037 Flashdance
83814 Satisfaction
84203 Dos gardenias
84605 Shin chan dance
84860 Fly on the wings of love
84973 Call on me
pop rock
80239 Final Countdown
80726 No woman no cry
84943 Accidentally in love - Shrek 2
84779 Mariacaipirinha
83885 Numb
84976 American idiot
80217 Satisfaction
80472 Every breath you take
85156 Get right
85080 Boulevard of Broken dreams
españolas
85069 Antes muerta que sencilla
85290 La camisa negra
85662 A toda mecha
84997 Valio la pena
85119 Buscate un hombre que te quiera
82935 Noches de bohemia
82652 Fiesta Pagana
85302 La tortura
82247 Cannabis
85158 Volverte a ver
85260 Brujeria
85303 Caminando por la vida
85252 Nunca volvera
82364 Chiquilla
84642 Angel malherido
84993 Precisamente ahora
reggaeton
85145 Pobre diabla
85150 La gata (palante)
84826 Dale don dale
84760 Obsesion
85113 Dile
85632 Yo no soy tu marido
85628 Culo
85253 Felina
85211 El baile del pescao
83599 Papi chulo
85257 Me voy pal party
85242 Provocandome
himnos
83808 Himno de España
85220 Himno de la legión
83809 Guardia Civil
84606 Himno de Leon
83188 Real Madrid
84094 Himno de riego
82123 Athletic De Bilbao
82190 Betis
84494 La internacional
Buscatonos: ¿No encuentras tu canción preferidad? Nosotros te podemos ayudar!!
Envía TONOS68 MAS UN ESPACIO Y UNA PALABRA PARA TU BUSQUEDA AL 7494
Llámanos!! Atención al cliente TE: 902 01 30 16
Horario de at. al cliente de lunes a viernes de 10h. a 17h.
Tu-ring!!!
RINGUEA tu movil con los nuevos TU-RING y cuando te llamen, el teléfono te llamará por tu nombre
"Curro...te están llamando... Curro... ven a cogerlo...."
Envía TU64 +espacio +letra seguido del nombre al 7494
ej.:TU64 LETRACURRO al 7494
X Messenger
Descargatelo y Chatea!!
Envía JAVA62 +2269 al 7808
Ya puedes chatear con tus amigos del messenger por el móvil
Fondos
Ejemplo: WAP31 (código imagen) 7808
Envía WAP31 +espacio y el código de tu foto favorita al 7808
Mucho más contenido en nuestra página web
Top imágenes
36215
37030
36497
35546
42206
41038
Mi corazón arde por ti
41699
41922
41545
42741
35541
39082
PORSCHE
36100
35559
Y Muchos +
45015
45007
38879
38917
37607
41546
37489
38878
39922
39024
35427
36455
35484
41920
36244
35499
36442
35212
41490
37180
Novedades
42896
42897
42898
42899
42900
42901
42902
42904
42910
42903
42905
42906
42907
42908
42909
CINE
35999
36000
36053
35534
35540
36039
36001
35998
35332
35535
37132
37131
36636
36981
35532
35525
Movil Temas
Envía TEMA45 +espacio y el código de tu tema favorito al 7494
Decora tu móvil con el estilo que más te guste.
2607
2121
Y muchos más
2113 Perros
2254 Gatos
2131 Delfines
2122 Oso polar
2130 Monos
2225 Bebes
2115 Juguetes bebe
2253 Ojos
2224 Labios
2118 Rasgos Femeninos
2117 Amazonas
2116 Brujo
2607 Motos
2223 Coches
Sonibromas
Envía TONOS68 +espacio y el código de tu sonido favorito al 7494
Top Sonibromas Y Sonidos
77123 Que alguien me coja!
77119 Bebe gracioso
77148 Te llama la guardia civil
77450 Coge el telefonooooo
77472 Que soy el telefono cogerme!
77166 Doctor Maligno
77272 Rapeando
torrente Torrente
77005 Sonido THX
77287 Coge el telefono que esta sonando
77301 Cogelo que te voy a dar dos yoyas
77302 Cogelo que te estan llamando
77319 Risa maligna
77339 Tienes un mensaje nuevoooooooo
77407 Descuelga el telefono cuñaaaoooo
77420 Trata de arrancarlo Carlos
77888 El Barcelona vuelve a ser campeón
77889 Mohamed coge el teléfono pronto!
77890 Mohamed coge el teléfono!!
77891 Cogéme la llamada no me rompás las bolas
77892 Cogéme el telefono que soy psicólogo
77893 Cogéme el telefono Freud!
77894 Richard coge el teléfono que viene el payo...
77895 Esta sonando el monomovil payo!
77896 Coge el telefono que me llevan preso
77897 Coge el telefono Chinlú!
77247 Un poquito de por favor
77176 Españoles Franco ha muerto
77251 Mensajeeeeeeeeeeeee
77435 Osea te cojo el telefono
77178 Cuñaaaaao
77048 Sirena de policia
77002 Grito de Tarzan
77281 Cogelo que es tu camello
77594 Avanti
77018 Teléfono antiguo
77419 Por dios trata de cogerlo
77045 Harley Davidson
77481 Coge ya el móvil!
77761 Rompo camaras y micros
77762 Como el luisma no se entera
77763 Que pasa nen?
77764 Soy Palomino te digo Xiu xiu
77765 Presidente de la comunidad
77275 Soy como la Pantoja
77274 Soy una amargá
77162 La cremita
77168 Wassuuppp
77468 Que guapo es mi niño
Sonibromas
boris Boris
risa Carcajada
pocholo Pocholo
77196 Tienes un mensaje nuevo
77143 Descuelga cobarde
risita Cuñaaaaao
77650 Cerco policial
77256 Uuu que es eto?
77451 Soy yo el movil
77121 Es tu jefe no lo cojas
77116 R2D2
77254 Si sueno pues me coges...
papuchi Papuchi
77188 Arranca llevo manos libres!
77484 Estan llamando a nuestro móvil
77194 Aqui llega torrente
77636 Es increible que te suene el móvil
77639 Ir para nada es tonteria..
77334 Grito de Tarzan
77257 Manolo cabeza webo
77128 Vaa tia vaa
77452 Po favó coge el telefono
aznar Aznar
77421 Arrás aprieta tecla 1 arrás
77479 Risa bebe
77252 Septimo de caballeria
77299 Cogelo Jesus que es tu cuñaaao
77595 Coge el telefono!
77122 Hola, hay alguien?
77269 Chinita ven aqui
77158 Darth Vader
77177 Se me escucha o no?
77642 El telefono es mi tesoro
77485 Carabirubi
77300 Cuñaaaaao
77199 Pescao es mu rico
77160 Himno Republicano
77483 Gallina imitando Formula 1
77470 Pajaro loco
77477 Tenemos una llamada
tamara Tamara
pujol Jordi Pujol
77195 Mujer gritando
77033 Pies de picapiedra
77328 Vayase señor cuesta
77174 Eres muy malo
77280 Descuelga que vamos a ganar
Sonidos
77259 Esta sonando mi telefono
77223 Formula 1
77000 20th Century Fox
77117 Musica del No-do
77105 Toque militar
77224 El bueno, el malo y el feo
77063 Burro
77217 Gatito
77068 Chimpance excitado
77064 Caballo relinchando
77038 Pistola 9 mm
77114 Vacas
77151 Imitando sonido movil
77047 Sirena de barco
77091 Risa de Thriller
77098 Perro gruñiendo y ladrando
cristal Cristal que se rompe
77074 Gallo cacareando
77118 Tirando de la cadena del va
77016 Codigo morse
77075 Gallo
77093 Lobo
77062 Buho
radio Tuning radio
77078 Gato maullando
77036 Tormenta
77096 Leon rugiendo
77060 Risa tonta
77065 Caballo
77066 Cerdo
77079 Gato ronronea
77077 Gato enfadado
77113 Rana
77225 Tonos ritmicos
77059 Risa malvada
77011 Beso
77040 Avion cayendo
77041 Explosion 2
77043 Coche de bomberos
77008 Oooh
77014 Modem
Conecta y empieza a bajar contenidos ya!
Envía CONFIG3 al 7808
http://wap.nosolotonos.com
Movil Juegos
Envía PLAY24 +espacio y el código del juego al 7494
Real Football 2005
Cod.1419
¿Quieres ser millonario? 50 por 15
Cod.1836
Trivial Classic
Cod.1180
Solitarie
Cod.1013
Y muchos más
1180 Trivial Pursuit Mobile Edition
1410 Tragacocos
1833 Adidas All Star Football
1287 Diamond Giovanni
1555 Pamela Anderson
1562 Port Royale 2
1301 Prince of Persia EADG
1323 Blocks 2
1272 Blocks
1321 Asphalt Urban GT
1230 Ducati Extreme
1011 Siberian Strike
1656 Carrusel Deportivo
1651 ACB
2231 Surprise! Jelly
1090 Real Football 2004
1018 Rayman 3
1320 Might and Magic



7+
Port Royale 2- Imperio y Piratas
CONSTRUYE, COMERCIA, COMBATE, CONQUISTA...
LA HEGEMONÍA DEL IMPERIO ESPAÑOL ESTÁ EN JUEGO
PC DVD
FX
Port Royale 2
IMPERIO Y PIRATAS
TOTALMENTE EN CASTELLANO
La Habana
En el siglo XVII las potencias europeas se enfrentan por las riquezas del Nuevo Mundo Las escuadras de Inglaterra, Francia y Holanda desafían la hegemonía del Imperio español en aguas del Caribe Un mar surcado por enemigos sin ley y sin patria: los piratas.
PC DVD ROM
La versión DVD incluye en exclusiva la campaña Imperio y Piratas
Descubre las claves de Port Royale 2 en
WWW.FXPLANET.COM
19'95€
FX
INTERACTIVE